Часть III
Ваша Лучшая Игра

В этой части...

ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ - сложная игра, которая ставит вашего персонажа перед бесконечным разнообразием препятствий. В этой части книги вы перейдёте от основ того, как играть и создавать персонажа к изучению того, как играть хорошо. Вы можете играть на простом уровне (видим монстра - бьём монстра) и получать удовольствие, но если вы хотите узнать, как побеждать самых тяжёлых противников, как сплотить вашу приключенческую партию в команду отличных специалистов, которые могут принять любой вызов, и как погрузиться в атмосферу игры, эта часть - для вас.

Глава 19
Поведение в Бою

В этой главе
- Как правильно уничтожать монстров
- Боевая стратегия
- Продвинутая тактика
- Максимизирование ваших атак
- Приспосабливание вашей тактики к вашим противникам

Цель П&Д игры – получить удовольствие, проявить творческий подход и немножко отвлечься от реальности. Но П&Д - игра, и точно так же как и в любую другую игру, вы можете играть в неё хорошо или плохо. Много людей тратят время, ошибаются и страдают от своих ошибок, но мы предполагаем, что вы играете, чтобы победить – или, по крайней мере, стараетесь максимизировать воздействие вашего персонажа на игру.

Есть два хороших способа поиграть хорошо: сделать эффективного персонажа (мы поговорим об этом позже) и стать хорошим воином (в смысле, уметь хорошо проводить сражения). Любой персонаж может блеснуть на поле боя, если будет удачно кидать кубики, но если вы сознательно выбираете лучшие и самые эффективные действия для вашего персонажа раунд за раундом, вам не надо будет полагаться на удачу, чтобы превзойти других.

В этой главе, мы расскажем вам о правильном подходе к битвам и столкновениям, и покажем, как придумать выигрышную стратегию почти для любого сражения.

Правильный Подход к Сражению

Это не означает ношение мешка, полного магического оружия для каждого отдельного монстра. Это означает - нахождение слабостей вашего врага и планирование. Эта стратегия основана на принципе Сан Цу: не пытайтесь преодолеть силу силой, если доступен лучший вариант. Ваш мощный боец, конечно, может пройти через комнату полную морозных гигантов, но рукопашный бой – их любимое дело. Вам лучше использовать магию, потому что гиганты хуже противостоят магическим атакам, чем физическим.

Четыре основные стратегии победы над противникам в П&Д игре – нанесение прямого урона, заклинания "спасбросок или смерть", манёвры и дипломатия.

Убей Их Медленно: прямой урон

Используйте атаки ближнего боя, атаки дальнего боя и причиняющие урон заклинания, типа волшебной стрелы или удара молнии, чтобы уменьшить количество ОЖ ваших противников. Эта стратегия лучше всего работает против противников с небольшим количеством ОЖ или противников, которые не могут сильно повредить

вашему персонажу. Эту стратегию нельзя использовать против силачей (больших сильных монстров, которые стремятся ворваться в ряды вашей партии).

Это основная стратегия почти для любого монстра, если вы не знаете, что ещё можно предпринять. Рано или поздно, вы победите.

Заклинания "спасбросок или смерть"

Много заклинаний имеют чарующее название «спасбросок или смерть». Если заклинание "спасбросок или смерть" срабатывает, то ваш персонаж просто выворачивает врага наизнанку, даже если само заклинание не убивает его. Заклинания типа глубокая дрёма, удержание существа, распад или палец смерти (*deep slumber, hold person, disintegrate, or finger of death*), конечно, падают в эту категорию.

Фактически, большинство заклинаний "спасбросок или смерть" не работают совместно с нанесением прямого урона, потому что, если ваш персонаж уничтожает монстра, на которого ваш воин-союзник нападал ранее, вы фактически делаете бессмысленными более ранние атаки этого воина. Если вы собираетесь парализовать тролля на 4-ом раунде, то зачем тратить на него атаки в раундах 1, 2 и 3? Так, если вы используете такие заклинания в сражении, где ваши товарищи сражаются с монстрами, по крайней мере, удостоверьтесь, что на вашу цель ещё никто не нападал.

Лучше всего заклинания "спасбросок или смерть" работают на монстрах с существенным провалом в спасбросках. Руководство Монстров - место, где вы можете изучить каждого отдельного монстра. Например, гиганты обычно имеют плохой спасбросок по Воле, но прекрасный спасбросок по Стойкости. Не используйте палец смерти на гиганта; вероятнее всего, вы потратите заклинание впустую. Лучше использовать удержание монстра.

Измотайте Их Передвижением: Манёвры

Многих противников можно обойти ловкими манёврами, особенно если ваш персонаж или другой член партии имеет под рукой мощную магию. Если нет другого выхода, вы могли бы вывести вашего персонажа на такую позицию, из которой он или она могут напасть на противника так, чтобы тот не смог ответить. Например, если противник – очень силён в ближнем бою, но не умеет стрелять (скажем, серый разрыватель или фиолетовый червь), ваш персонаж мог бы забраться повыше и расстрелять его из дальнобойного оружия или заклинаниями.

Идеальный вариант манёвров, конечно, просто уйти от сражения в котором нет необходимости. Если злой гений окружает свой замок рвом с гигантскими крокодилами, зачем вас упираться и прокладывать ваш путь через монстров, когда вы можете обойти их не сражаясь? Заклинания типа дверь в измерения, телепорт и полёт - очевидные пути победы в таком столкновении, но не забывайте и о ловкости жулика, который может прокрасться через опасные места, или заклинания, которые маскируют или скрывают всю вашу партию.

Маневрирование лучше всего работает на врагах, которые «привязаны» к определённому месту. Это также отлично работает на врагах, с которыми просто слишком опасно сражаться.

Победите с Улыбкой: Переговоры

Иногда вы можете пройти мимо препятствия просто заговорив зубы. Если ваш персонаж сталкивается в комнате с толпой воинов-орков, он или она могли бы убедить их, что партия слишком опасна для нападения на неё (хорошая проверка Блефа или Запугивания). Или ваш персонаж мог бы убедить их, что в их интересах позволить партии продолжить свой путь через подземелье, чтобы партия смогла нанести поражение конкурирующей с орками банде монстров - хорошее использование навыка Дипломатия.

Магия может быть очень полезна в стратегии переговоров. Заклинания типа очаровать существо, внушение или очаровать монстра могут помочь в убеждении кого-то (или чего-то).

Переговоры лучше всего работают на интеллектуальных противниках, но не исключайте тактику переговоров против неинтеллектуальных монстров. Способность друида или следопыта *сочувствие друида* может легко провести партию авантюристов мимо опасного существа типа ужасного медведя или гигантского крокодила. И, даже если вы не играете за друида или следопыта, большой кусок мяса для ужасного волка

злого военачальника может сослужить такую же хорошую службу, как и взятка для его интеллектуального владельца.

Много Мастеров будут требовать, чтобы вы делали проверку навыков типа Блеф, Дипломатия, Приручения Животного или Запугивание, чтобы выдержать стратегию переговоров. Однако, некоторые Мастера преднамеренно будут избегать использовать правила проверки умений для прохождения этих столкновений: они хотят услышать от игрока, что именно он скажет, а затем они будут решать, достаточно убедительно вы говорили или нет. Другие Мастера комбинируют проверки умений и отыгрыш, позволяя хорошим броскам поддерживать слабый отыгрыш роли или наоборот. Каждый из методов имеет право на жизнь, вам просто надо понять, какой путь предпочитает ваш Мастер.

Когда Нужно Отступать

Даже лучшие Д&П игроки имеют тенденцию забывать, что отступление – тоже вариант. В игре очень мало ситуаций, которые сделаны непосредственно для убийства персонажа но, если ситуация настолько мрачна, что кажется один или более персонажей умрут, выводите партию из битвы и возвратитесь в другой раз - после того, как все персонажи залечат раны и сделают правильную магическую подготовку к столкновению.

Признаками для беспокойства служат:

- Один или более персонажей стали беспомощными.
- Два или более персонажей потеряли более 50 % ОЖ, без перспективы полного лечения.
- Заклинатели израсходовали более 50 % их нормальной способности к заклинаниям (половина их ячеек заклинаний или готовые заклинания были израсходованы).
- Три раунда подряд проходят в борьбе, где никакой персонаж не повреждает противника.

Действительно ли вы учитываете эти признаки – дело ваше. Иногда, отступление - просто не выход из ситуации. Когда-нибудь вам, возможно, надо будет продолжать бой, не взирая на эти признаки, потому что вы можете поставить вашего персонажа в больший риск при попытке отступления, нежели пробуя выиграть бой.

Сложите Всё Это Вместе: Разработка Вашей Боевой Стратегии

Каждый раз, когда ваш персонаж попадает в затруднительное положение, вы должны иметь представление, как из него выйти. Это означает, что надо продумать боевую стратегию в самом начале боя. Вот приблизительный пример боевой стратегии:

1. Оцените ситуацию: определите, с каким видом боя вы столкнулись, выяснив, есть ли застигнутые врасплох персонажи и на каком ландшафте вы будете вести бой. Когда вы определите застигнутых врасплох, вы должны выяснить, кто и перед кем имеет преимущество. Какой у вас выбор в данной ситуации? Вот - некоторые руководящие принципы:

- Мы попали в засаду: плохие парни выпрыгнули из темноты и напали на вашу партию без предупреждения. Ваш первый шаг - ограничить урон, наносимый монстрами путём отступления или использования защитной магии. Только когда вы уверены, что ваш персонаж или персонаж другого игрока в партии не находится в опасности, вы можете приступить к серьёзному наступлению.
- Мы просто столкнулись с ними: никакая сторона не имеет преимущества. Эти ситуации опасны, потому что вы не можете сразу понять, в какую неприятность попала партия, пока вы не проведёте в бою несколько раундов, и вы не имеете никаких хороших вариантов для спасения. Ведите бой в обороне, пока не выясните, как безопасно начать атаковать.
- Они находятся на нашем пути: монстры - препятствия, которые партия должна преодолеть, но у вас есть время, чтобы подготовиться к бою. Используйте различные защитные заклинания вашего заклинателя и попробуйте сделать борьбу максимально подлой, делая союзников невидимыми, призывая монстров или нанося до начала боя скрытые атаки.
- Мы заманили их в засаду: вы имеете время, чтобы спрятаться и провести собственные внезапные атаки. Нанесите так много урона, как только можно и с

максимальной скоростью, так, чтобы у монстров не осталось никакого реального шанса на сопротивление.

Где Вы сражаетесь? Поверхность удачна для вашей партии или для врагов? Сможет партия при необходимости легко выйти из боя? Ландшафт очень сильно влияет на бой. Вот - некоторые руководящие принципы:

- Затрудненный ландшафт: вы сражаетесь в узких местах или в небольших комнатах. Удостоверьтесь, что вы контролируете поле боя, используйте стены и препятствия, чтобы помешать врагам обойти вашего персонажа или других персонажей в партии.
- Открытая местность: нет возможности скрыться. Если ваша партия быстрее монстров, не позвольте им сблизиться с партией, пока вы не будете готовы. Если ваша партия медленнее, пробуйте навязать им ближний бой.
- Крайне неудобный ландшафт: ваша партия висит на скале, сражаясь против гарпий, гигантских орлов или других летающих существ. Отступите и попробуйте снова, когда вы будете готовы к этой ситуации.

2. Оцените ваших противников: изучите монстров, с которыми вы столкнулись и определите, являются ли они монстрами, ориентированными на бой, ориентированными на засады, используют ли магию, применяют ли специальные атаки или мультиатаки. Не забудьте про численность вашей партии и врагов. Вот специальные примечания для следующих характеристик:

- Ориентированные на бой враги: это большие, сильные машины ближнего боя. Банды воинов-орков, злых воинов, огров и троллей, или одиночные громадины типа серых разрывателей или каменных гигантов.
- Ориентированные на засады враги: монстры опасны, когда застигают вашу партию врасплох, но не очень подходят для открытого противостояния.
- Враги, использующие магию: монстры атакуют магией. Злые клирики или безумные волшебники - чисто магические враги, но они не идут ни в какое сравнение с такими монстрами, как демоны и дьяволы, с их опасными магическими способностями.
- Враги, использующие специальные атаки: монстр имеет специальную атаку, которой он наносит большинство урона. Медуза с ее ошеломляющим взглядом - хороший пример такого врага. Другие монстры - стирги (кровотечение), большинство нежити (высасывание характеристик или энергии), гарпии (чарующая песня).
- Несколько угроз: монстры хорошо делают несколько вещей. Драконы являются и ориентированными на бой врагами и врагами, использующими специальные атаки. Большинство демонов и дьяволов – ориентированные на бой враги и используют магию.
- Не представляющие угрозу: монстры не представляют реальной угрозы вашей партии. Они могли бы превзойти численностью вашу партию, но по отдельности они слишком слабы, чтобы повредить любого в партии.

3. Выберите правильную тактику: решите, какой метод даст вам лучший шанс на победу, в зависимости от ваших противников:

- Ориентированные на бой враги: маневрирование - ваша лучшая уловка. Избегайте прямого столкновения с такими врагами, в этом они очень сильны. Попробуйте заклинания "спасбросок или смерть", если персонаж в партии имеет такие заклинания, потому что это наиболее лёгкий путь нанести массу повреждений.
- Ориентированные на засады враги: предположим, что ваша партия попала в засаду - слишком поздно избегать битвы или вести переговоры. Используйте ваши заклинания "спасбросок или смерть" или просто сражайтесь.
- Враги, использующие магию: много использующих магию монстров уязвимы в ближнем бою. Использование заклинаний и магических способностей опасно, когда враги рядом, так будьте рядом с ними и деритесь в ближнем бою.
- Враги, использующие специальные атаки: большинство использующих специальные атаки врагов имеют провал в ОЖ, но с ними опасным быть рядом. Пробуйте нанести урон с расстояния разрушительными заклинаниями или стрельбой из лука, или используйте манёвры, чтобы сделать бой более безопасным.
- Несколько угроз: монстры этого вида обычно имеют высокие спасброcоки и часто очень подвижны, поэтому избегайте заклинаний "спасбросок или смерть" и сложных планов передвижения. Пробуйте победить таких монстров непосредственным нанесением урона или переговорами.

- Не представляющие угрозу: сохраните заклинания клирика и колдуна, и уничтожьте монстров в ближнем и дальнем бою.

4. Постоянно продумывайте вашу тактику: в конце каждого раунда, вы должны переоценивать ход битвы и продумывать тактику, если любое из ваших основных предположений о бое изменилось. Монстры получают подкрепление? Вы нашли место, которое даёт вашему персонажу преимущество? Монстры вообще не представляют угрозы? Может быть вам надо было отступить? Заново продумайте вашу тактику каждый раунд, чтобы удостовериться, что вы всё делаете правильно.

Использование Продвинутой Тактики

Если вы правильно выбираете заклинания для вашего персонажа, атакуете эффективно и рассматриваете тактическое отступление, вы уже более продвинуты, чем существенное число опытных игроков. Вы, возможно, заметили, что предыдущие советы довольно примитивны. В этой секции, мы поговорим о нескольких специфических моментах П&Д правил, которые помогут вам лучше отыграть вашу лучшую игру.

Фланкирование

Это первая и наиболее лёгкая из продвинутых тактик, которую вы должны заставить работать на вас. Если ваш персонаж и ваши союзники сражаются с одним и тем же противником, удостоверьтесь, что кто-нибудь встал с противоположной стороны монстра. Теперь ваш персонаж и ваш помощник по фланкированию получают бонус к ближней атаке +2, а что ещё лучше, ваш персонаж и ваш союзник, имеют шанс провести скрытую атаку (предполагая, что кто-то из вас жулик).



Фланкирование описано на странице 153 Руководства Игрока.

Использование умения Акробатика - прекрасный способ проскользнуть мимо монстра, не вызывая атаку по возможности (больше об этом читайте позже в этой главе).

Изменение Порядка Инициативы

Игрок-новичок предполагает, что всегда лучше сходить в раунде как можно раньше. Мы настоятельно убеждаем вас, что это не так. Иногда вы можете получить существенные тактические преимущества *подготовкой* или *задержкой* действий вашего персонажа. Эти две тактики известны как специальные действия с инициативой.

Специальные действия с инициативой позволяют вам изменять порядок инициативы и время атаки вашего персонажа для получения максимального эффекта.



Вы найдёте описание специальных действий с инициативой на странице 160 Руководства Игрока, прямо в конце Главы 8.

Некоторые примеры использования подготовки и задержки действий в ваших интересах включают:

- Ожидание момента для фланкирования: ваш персонаж стоит около огра, но ваш приятель ещё не ходил. Задержите действие вашего персонажа до того момента, как ваш друг займёт нужную позицию. Когда ваш друг нападёт, он получит бонус фланкирования, потому что ваш персонаж уже занял позицию. Затем, атакуйте сами, и ваш персонаж тоже получит бонус фланкирования. Если вы просто проведёте атаку в вашу очередь, прежде, чем персонаж вашего друга занял нужную позицию, ваш персонаж не будет считаться фланкирующим.

- Ожидание заклинания: вы собираетесь стремительно атаковать тролля, но клирик имеет защищающее заклинание. Вы можете разбежаться и провести атаку прямо сейчас, без получения преимуществ заклинания или, вы можете задержать действие вашего персонажа, пока клирик не прочитает нужное заклинание, а затем провести атаку с магической помощью товарища.

- Прерывание вражеских действий: вместо того, чтобы сломя голову бросаться на врага в вашу очередь, подготовьте действие для атаки или наложения заклинания

на врага, как только он сделает что-либо, что вам не нравиться. Вместо того, чтобы наносить урон противнику в вашу очередь, вы дожидаетесь его хода - и урон, наносимый вашим персонажем, может провалить его действие.

- Сражение с врагами, которых вы не можете достать: если вы имеете дело с летающим монстром, который нападает на вашего персонажа, а затем отлетает на недосягаемое расстояние, подготовьте действие, чтобы ударить монстра в тот момент, когда он будет в пределах досягаемости меча. Сделайте так, и вы не будете тратить раунд за раундом в бесплодных попытках нанести ответный удар и получая повреждения.

Стремительные и Полные Атаки

Мы согласны, что если в поле зрения есть монстр, а вы ходите первым, это ужасно соблазнительно – броситься в атаку. Но нужно всегда помнить о механике игры: если ваш персонаж перемещается более чем на 5 футов, вы получаете только одну атаку. Если ваш персонаж стоит или перемещается на 5 футов или меньше, вы можете использовать действие полное атаки, чтобы ударять оружием или стрелять несколько раз (если ваш персонаж борется с двумя оружиями или имеет базовый бонус атаки +6 или лучше).

Те же самые правила применяются и к монстрам. Рассмотрите этот пример: вы сталкиваетесь со злым воином высокого уровня, и вы ходите первым. Если вы броситесь на врага, вы сможете провести только одну атаку, а когда подойдёт его или её очередь, злой воин не должен к вам подходить, ведь вы уже там. Он или она получают шанс провести полную атаку, и возможно нападут на вашего персонаж три или четыре раза. Если вы не подходите к воину, есть хороший шанс, что он или она, возможно, захотят использовать действие, чтобы подойти к вам. Воин сделает одну атаку, а ваш персонаж сможет провести полную атаку в ваш следующий ход.

Если вы играете за персонажа низкого уровня, вы скорее всего не сможете атаковать по несколько раз за раунд. Так что вы можете передвигаться и нападать за один раз, потому что вы не получаете преимущества от ожидания первого хода монстров и злодеев.

Стремительная атака - действие специальной атаки, которое позволяет вашему персонажу продвинуться с двойной скоростью и провести атаку в конце движения. Если вам надо быстро добраться до противника и напасть на него, стремительная атака - хороший выбор. При стремительной атаке ваш персонаж также получает бонус к атаке +2, но переносит штраф к КЗ -2.



Стремительная атака описана на странице 154 Руководства Игрока. Полные атаки описаны в секции «Полно-раундовые Действия» на странице 143.

Подведём итог по этим двум ключевым пунктам:

- Если враг дальше чем скорость вашего персонажа, но не более чем в два раза, вы можете стремительно атаковать. Например, если скорость вашего персонажа - 20 футов, он или она могли бы стремительно атаковать противника на расстоянии до 40 футов.

- Если враг - не дальше чем скорость вашего персонажа, ваш персонаж может двигаться и атаковать (или ваш персонаж может стремительно атаковать, чтобы получить бонус атаки, если между ними есть по крайней мере 10 футов). Если скорость вашего персонажа - 20 футов, ваш персонаж может продвинуться на 20 футов и стремительно или просто атаковать врага.

- Если враг рядом с вашим персонажем или вообще, на расстоянии 5 футов, ваш персонаж может просто стоять или предпринять 5-футовый шаг и сделать полную атаку, ударив всеми оружиями или провести несколько атак одним оружием, если его или её ББА +6 или больше.

Уход от Атак по Возможности

Атаки по возможности - свободные, мгновенные атаки, которые получает любое существо, когда кто-либо, кто ему угрожает (находится в поле досягаемости оружия ближнего боя), предпринимает сложное или опасное действие. Вещи, которые вызывают атаки по возможности, включают чтение заклинаний, попытка начать

борьбу, попытка пройти через зону угрозы противника, не обращая на него внимания и целый ряд других вещей.



Вы можете прочитать об атаках по возможности на странице 137 Руководства Игрока.

В большинстве случаев, вам нет необходимости вызвать атаки по возможности. Не слишком умно предоставлять монстрам дополнительные атаки против вашего персонажа, потому что иногда эти атаки удаются, и ваш персонаж получит больше урона, чем необходимо. Хуже всего, если монстр будет настолько удачлив, что выбросит критический удар, и выведет вашего персонажа из борьбы одним ударом, причём даже не в свою очередь.

Как говорилось, иногда игроки осознанно идут на вызывание атаки по возможности. Если вы играете за клирика с КЗ 22, который сражается с воином-гоблином с бонусом атаки +2, единственный шанс гоблина поразить вашего клирика – выбросить 20. Девяносто пять процентов, что вы безопасно пройдёте мимо гоблина. Хотя, всё равно не забывайте о провале.

У вас есть четыре хороших способа, чтобы обойти монстров и противников, не вызывая атаку по возможности:

- 5-футовый шаг: вы можете ограничить передвижение вашего персонажа 5-футовым шагом. Если ваш персонаж предпринимает только 5-футовый шаг (двигаться с большой осторожностью, внимательно следя за действиями противника – прим. перев.), он или она не вызывают атаки возможности при прохождении по подконтрольным областям врага. Также, вы можете просто отойти от противника, чтобы получить пространство для безопасного чтения заклинания или использования магического предмета.

- Кувырок: умение Акробатика позволяет вашему персонажу благополучно проходить через подконтрольные области противника. Это хороший способ делать опасные шаги, которые иначе могли бы привести к вызыванию атаки по возможности.

- Израсходовать атаки монстра: большинство монстров и персонажей может провести только одну атаку по возможности за раунд (исключения - существа и персонажи, имеющие навык Боевые Рефлексы). После того, как ваш союзник вызвал атаку по возможности, ваш персонаж может чувствовать себя в безопасности, пока снова не подойдёт очередь монстра, и его способность к атакам по возможности не восстановиться. Вы можете бессердечно бросить слабого союзника, чтобы израсходовать атаки по возможности противника. Например, если вы используете заклинание, призывающее монстра, чтобы призвать волка, вы могли бы его использовать, чтобы преднамеренно вызывать атаки по возможности. Вы не заботитесь о смерти волка, потому что это просто призванный монстр.

- Ретировка: если вам надо уйти от врага без того, чтобы враг получил атаку по возможности, используйте ретировку (см. страницу 143 Руководства Игрока). Ваш персонаж не будет способен сделать что-нибудь ещё в этом раунде, но по крайней мере он или она не будут убиты из-за простого передвижения.

Защитный Бой

Иногда ваша лучшая стратегия – выиграть время. Большинство игроков полагает, что лучшая защита – нападение, т.е., если вы не хотите получить много урона, уничтожьте монстра как можно быстрее.

Рассмотрим такой сценарий: вы играете за клирика, у которого осталось несколькими боевых заклинаний, который сражается рядом с бушующим другом варваром, кому прокачали Силу до 25 и он разрубает холмовых гигантов пополам одним ударом своего великого топора. Атака булавы вашего клирика не наносит столь огромного урона монстрам, но есть существенные основания для участия клирика в рукопашном бое. Прежде всего, ваш клирик будет брать на себя некоторое количество атак, предназначенных варвару; когда он в ярости, его КЗ может быть 16 или 17, в то время как у вашего клирика - более 20. Во вторых, ваш клирик близок к варвару, поэтому он может при необходимости его быстро излечить. Наконец, ваш клирик может маневрировать, чтобы дать варвару бонус фланкирования и ещё больше улучшить его способность атаки.

В подобной ситуации, вы могли бы пробовать вести бой в защите. Вы получаете штраф к броскам атаки, чтобы улучшить КЗ вашего персонажа и уменьшить его или

её возможность получения удара. Также бой в защите хорош, когда вы имеете дело с врагом, которого ваш персонаж может поразить безо всяких проблем (отказ от некоторого бонуса к атаке в этом случае не критичен). И, наконец, если ваш персонаж сражается с противником, у которого очень хороший КЗ (надо выбросить 20, например), вы также могли бы дать вашему персонажу по возможности лучший КЗ, в ожидании удачного броска.

Вот некоторые хорошие способы защитного боя:

- Защитный бой: возьмите штраф к броскам атаки -4 и получите бонус уклонения +2 к КЗ на 1 раунд.

- Полная защита: если вы не хотите, чтобы ваш персонаж делал даже символических атак, используйте полную защиту. Вы должны использовать стандартное действие, так что вы не можете атаковать или читать заклинания в том же самом раунде, когда используете полную защиту, но вы получаете бонус уклонения + 4 к КЗ.

- Использование навыка Боевой Опыт: навык Боевой Опыт позволяет вам очень тонко распределять ваши броски атаки и КЗ, добровольно беря штраф от -1 до -5, чтобы улучшить КЗ бонусом уклонения эквивалентно взятому штрафу. Так, вы можете взять штраф к броску атаки -2, чтобы получить бонус уклонения +2 к КЗ. Вы найдёте полное описание этого навыка на странице 92 Руководства Игрока.

- Использовать в своих интересах укрытия: попробуйте использовать твёрдое и большое препятствие между вашим персонажем и монстром. В общем случае укрытие предоставляет вашему персонажу бонус к КЗ +4. Вы или получите, или не получите штраф к атаке, в зависимости от того, где находится ваш персонаж относительно монстра, и какой объект это обеспечивает укрытие. Укрытие подробно описано на странице 150 Руководства Игрока.



Большинство этих специальных боевых правил может быть найдено в Главе 8 Руководства Игрока. Защитный бой описан на странице 140. Полная защита описана на странице 142, а укрытие описано на странице 150. Наконец, вы найдёте правила для навыка Боевого Опыта на странице 92.

Максимизирование Атак Вашего Персонажа

Ваш самый драгоценный товар в игре - число раундов, которые вы получаете в ходе дня. Типичная П&Д битва длится приблизительно пять раундов, и вы можете ожидать, что ваш персонаж участвует приблизительно в четырех битвах за день приключений - так что ваш персонаж имеет только 20 раундов в день, чтобы уничтожит плохих парней и сделать что-то ещё в приключении. Взять по максимуму от раунда абсолютно жизненно важно.

Настраивание Атак по Возможности

Если действия - ваш самый ценный актив, то любая тактика, которая позволяет вашему персонажу получать больше возможностей повредить врага без траты действий стоит более пристального рассмотрения. Атаки по возможности предлагают вашему персонажу шанс сделать дополнительные атаки, даже когда не ваш ход; если вы можете произвести даже одну атаку по возможности в пять раундов боя, вы втискиваете шесть раундов действий в пять раундов боя. Вы будете на 20 процентов более эффективны, чем игрок, который не проводил таких атак.

Проведение большого количества атак по возможности требует трех вещей: оружия с досягаемостью, навыка Боевые Рефлексы и некоторой тактической сообразительности. В первых двух случаях вы должны преднамеренно спроектировать вашего персонажа так, чтобы получить много атак по возможности. Но, что касается последнего, всё, что вы должны сделать – играть немного хитрее и умнее.

Используйте следующие подсказки, для создания кровожадного персонажа:

- Имейте оружие с досягаемостью: выберите оружие с досягаемостью как первичное оружие вашего персонажа. Оружие с досягаемостью позволяет вашему персонажу контролировать гораздо большую область поля боя. Лучший выбор - (простое) длинное копьё, глайв (военное) или шипованная цепь (экзотическое). Длинные копья и глайвы имеют большой недостаток - они могут атаковать только на расстоянии досягаемости, поэтому ваш персонаж не сможет использовать их, чтобы атаковать кого-либо, кто находится прямо рядом с ним или ею. Зубчатая цепь не

имеет того неудобства, но требуется навык Владение Экзотическим Оружием, чтобы справиться с шипованная цепью.

- Возьмите навык Боевые Рефлексы: купите этот навык как можно раньше. Внимание: если ваш персонаж не имеет показатель Ловкости 13 или выше, вы не получите много выгоды от этого навыка. А владеющий шипованной цепью с навыком Боевые Рефлексы и Ловкостью 14 или лучше, может охватить большое пространство и сделать до трёх атак по возможности за раунд.

Тактика максимальной угрозы

В дополнение к продуманному созданию персонажа, вы может использовать некоторую тактическую игру, чтобы поместить вашего персонажа в позицию, когда он будет использовать каждую атаку по возможности, которая могла бы возникнуть на его или ее пути:

- Контроль территории: поместите вашего персонажа в такое место, где враг обязательно должен пройти мимо вашего персонажа, чтобы добраться до других членов партии (или уйти от других членов партии). Ищите тактические ключевые точки в бое, где ваш персонаж может блокировать прихожую или дверь и свободно рубить любого кто пробует пройти мимо него или её.
- Угрожайте каждому: переместите вашего персонажа к как можно большему количеству противников в пределах его или её оружия, которым вы можете угрожать, особенно если это заклинатели (или монстры, которые используют магические способности, которые также вызывают атаки возможности). Эта стратегия немного опасна, потому что это иногда не такая уж хорошая идея - окружить вашего персонажа, но чем больше врагов в пределах оружия вашего персонажа, тем более вероятно, что один из них сделает что-то глупое и даст вам свободную атаку.
- Сбивайте с ног: используйте опрокидывающие атаки или заклинания, которые сбивают людей, чтобы опрокинуть ваших противников. Встающий вызывает атаку по возможности, также как и ползающий. Лучший связка для подсечек - шипованная цепь в сочетании с навыком Улучшенное Опрокидывание, но есть и другие способы произвести опрокидывающие атаки. Собаки, волки и подобные монстры обычно имеют способность опрокидывания, поэтому выберите что-то типа собаки в качестве животного-компаньона для вашего персонажа, если вы играете за следопыта или друида, или призывайте таких существ, при чтении заклинаний призыва монстров, если вы играете за заклинателя.

Рубите Что Есть Мочи: Мощная Атака 101

Один из лучших способов максимизировать атаки вашего персонажа состоит в том, чтобы получить навык Могучий Удар и использовать его с умом. Прежде всего, навык Рассечение - часть дерева навыка Могучий Удар (см. Главу 14 для большей информации о деревьях навыков), таким образом, покупка навыка Могучий Удар ставит вас на путь навыков, которые производят дополнительные атаки для вашего персонажа, а как мы уже отметили ранее в этой главе, дополнительные атаки – это хорошо. Но, что ещё более важно, Могучий Удар позволяет вам безопасно преобразовать бонус атаки в бонус урона. Хитрость состоит в том, чтобы аккуратно снять бонус атаки вашего персонажа и все еще иметь хороший шанс на удар цели.



В любой ситуации, вам нужен лучший шанс на урон, который вы только можете получить. Ваш *ожидаемый уровень урона* равен шансу вашего персонажа на удачный удар умноженному на средний урон. Например, скажем, что ваш персонаж имеет бонус атаки +8, и он или она наносят 1d10+4 очка урона при успешном ударе. Против цели с КЗ 17, ваш персонаж попадает по ней при броске атаки 9 или больше (60-процентный шанс попадания) и наносит в среднем 9.5 очков повреждения (средний урон броска d10 - 5.5). Ожидаемый уровень урона для таких атак - 5.7 очков. Средний удар вашего персонажа, конечно, наносит больше этого числа, но надо учитывать шанс промах 40 %.

Теперь, предположим, что вы используете 3 очка Могучего Удара. Бонус атаки вашего персонажа понижается до +5, но ваш средний урон увеличивается до 1d10+7. Против этого того же самого противника с КЗ 17, ваш персонаж должен выкинуть 12 или больше (45-процентный шанс на попадание) и наносит в среднем 12.5 очков

урона. Ожидаемый уровень урона - 12.5 * 0.45, или 5.625 очков. Ваш Могучий Удар не поможет вам.

Но... если ваш персонаж использует двуручное оружие, навык Могучий Удар даёт вам двойной бонус урона. Взятие штрафа -3 к вашему броску атаки даёт вам +6 к урону. Так что теперь ваш средний урон увеличивается с 1d10+4 до 1d10+10 (15.5 очков). Ваш ожидаемый уровень урона - 15.5 * 0.45, или 6.975 очков. Даже при том, что вы будете чаще промахиваться, дополнительный урон делает использование навыка Могучий Удар очень полезным против врага с КЗ 17.

Самые опытные игроки с персонажем, построенным на Могучем Ударе, просчитывают всё это заранее, так, что они могут оценить КЗ противника и быстро определить, будут ли они использовать Могучий Удар и как. Вот примеры «лёгкого» использования Могучего Удара:

- Стремительная атака: вы получаете бонус к атаке +2, так что вы можете применить Могучий Удар и получить повышение урона, не изменяя ваш нормальный бонус атаки.

- Фланкирование: тоже самое. Вы получаете бонус к атаке +2 при фланкировании.

- Поражение: Когда паладин или клирик с доменом Разрушение делают поражающую атаку, он или она получают бонус к атаке. Используйте Могучий Удар.

- Очень лёгкие добычи: если ваш противник имеет плохой КЗ, вы можете использовать Могучий Удар.

- Очень трудные цели: если вы можете попасть по противнику выкинув только 20, вы можете использовать Могучий Удар.

Приспосабливание Вашей Тактики к Вашим Противникам

Более ранние секции этой главы дают вам средневековый эквивалент Ph.D. in Hurt - в остальной части главы, мы показываем вам несколько определенных тактических ситуаций, которые постоянно появляются в игре. Крайне редки приключения, в которых невозможно встретить хотя бы одного из следующих сценариев.

Победа Над Заклинателями

Вражеские заклинатели опасны, потому что они могут или нанести урон одновременно нескольким членам партии заклинанием типа огненного шара или вывести из строя одного из ваших товарищей за один ход заклинанием типа удержания существа или распад. Однако, самые опасные заклинатели (колдуны и волшебники) обычно лёгкая добыча (враги с низким Классом Защиты и малым количеством Очков Жизней). Уничтожайте их быстро и беспощадно.

Вот - три хитрости, которые вы можете пробовать при встрече со злым волшебником:

- Подавляющий огонь: если можете, используйте дальние атаки (луки или заклинания), не нападайте, когда подходит ваша очередь. Вместо этого, подготовьте действие, чтобы выстрелить (или прочитать заклинание) во время хода вражеского заклинателя, как только он или она начинают читать заклинание. Если ваш персонаж причиняет урон волшебнику, когда тот читает заклинание, волшебник должен будет сделать делать проверку Концентрации, чтобы закончить заклинание. Если бы ваш персонаж выстрелил в свой ход, волшебник не должен был бы делать такой проверки. Ваш персонаж нанесёт такой же урон врагу, что и при своём ходе, и так же даст волшебнику шанс загубить его или её заклинание.

- Окружение и угроза: классический ответ вражескому волшебнику - выставить лицом к лицу к нему сердитого воина. Стремительно атакуйте или просто подбегайте через любые препятствия к волшебнику. Если он или она читают заклинание в то время как находятся под угрозой вашего персонажа, ему надо будет либо читать заклинания в защите, либо отходить от вашего персонажа, чтобы читать заклинание в безопасности. Если вы можете получить союзника с другой стороны вражеского волшебника, вы можете боксировать его или ее так, чтобы он или она не могли отойти или прочитать заклинание, не давая вашим персонажам атаки по возможности.

Плохая новость состоит в том, что большинство вражеских заклинателей имеют прекрасные модификаторы умения Концентрация, позволяющие им хорошо читать заклинания в защите.

- Борьба: это наша любимая тактика, потому что по некоторым причинам Мастера просто не думают, что это может случиться с их злодеями. Доберитесь до вражеского волшебника и начните борьбу. Колдуны - обычно очень плохие борцы и часто даже не утруждают себя держать в руках оружие, чтобы помешать попытке захвата. Выгода – фактическая невозможность колдовства в борьбе.

Как Быть с Несколькими Противниками

Хорошие новости о превосходящих в численности противниках - то, что вы вероятно всего имеете дело с противниками, которые по отдельности более слабы, чем ваш персонаж. П&Д - героическая сага, а в героической саге, вы можете расправляться с целыми бандами многочисленных плохих парней, которые не могут даже проломить дверь. Но если вы встречаетесь с превосходящими силами противника, которые равны (или сильнее вас) - бегите! Вашего персонажа поколотят.

Следующие советы предлагают некоторую тактику, чтобы попробовать выстоять против нескольких противников:

- Сконцентрируйте урон: не заставляйте вашего персонажа, поражать одного орка в одном раунде, а затем нападать на другого орка в следующем раунде. В П&Д враги не теряют никакого наступательного потенциала, пока их не уничтожили, поэтому медленное уничтожение сразу нескольких противников означает, что вы даёте возможность большему количеству врагов сразу повредить вашего персонажа прежде, чем они умрут. Выберите одного или двух противников и уничтожьте их, затем перейдите к следующим.

- Контролируйте поле боя: ищите способы разделять и побеждать противников. Отходите в узкие проходы, куда враги одновременно могут пройти по одному или по двое. Используйте изменяющие ландшафт заклинанию типа жир или стена льда, чтобы изолировать некоторых из ваших врагов. Если ничто не помогает, просто двигайтесь. Когда ваш персонаж останавливается на открытом пространстве, вы облегчаете вашим противникам задачу по окружению вашего персонажа. Если вы двигаетесь, вы не найдёте своего персонажа в окружении трёх или четырёх плохих парней, наносящих полные атаки каждый раунд.

Бой с Монстрами, Которым Ваш Персонаж Не Может Повредить

Много монстров имеют защиту, которую очень трудно преодолеть, но обычно кто-то в партии имеет оружие, которое работает. Урон волшебных стрел колдуна почти единственное средство, если всё остальное не помогает.

Основная стратегия боя с монстром, которого большинство членов партии не может повредить, состоит в том, чтобы защищать и поддерживать персонажей, которые могут повредить монстра. Все другие просто выигрывают время для эффективного персонажа, и поддерживают его лечением и обороной.

Противники с Высоким Классом Защиты

Враги с превосходящим КЗ фактически могут быть недосягаемы для вашего персонажа. К счастью, ваш персонаж может поразить что-угодно, если вы выбросите 20, так что если ничто не помогает, вы можете просто держаться подальше от врага, пока вы не сделаете удачный бросок. Вот - некоторые идеи:

- Займитесь монстром: боритесь с врагом. Атаки борьбы игнорируют КЗ, и если ваш персонаж может повалить существо на землю, вы можете получить преимущество в ситуации. Но не пробуйте хватать действительно больших монстров: большие монстры имеют высокий показатель Силы, и, соответственно, бонус проверки борьбы. Проверьте секцию «Борьба», которая начинается на странице 155 Руководства Игрока.

- Фланги и помощь других персонажей: если ваш противник сложен для борьбы, окружите его, чтобы получить бонус к атаке +2… затем используйте как можно больше персонажей, чтобы обеспечить персонажа лучшим шансом на удар.

- Прокачайте одного персонажа: используйте силу защитных заклинателей вашей партии на самом эффективном персонаже, применяя заклинания типа

благословления, увеличение существа или песня барда. Вы можете сделать повышение по крайней мере с +4 до +6 или больше к броску атаки одного персонажа.

Противники с Высоким СП

СП или снижение повреждений очень сложно преодолеть. Когда железный голем игнорирует первые 15 очков от каждого удара, партия не сможет уничтожить его очень быстро. Предполагая, что вы не можете решить проблему, читая заклинания типа, оружие мировоззрения, или переходя на вторичное оружие типа серебряного кинжала, вы находитесь в трудной ситуации. Следующая тактика хорошо работает против монстров с высоким СП:

- Могучий Удар: Это примитивно, но это работает. Если ваш персонаж имеет навык Могучий Удар, возьмите большой штраф к броску атаки, чтобы увеличить урон. Если ваш персонаж владеет двуручным оружием, вы можете взять штраф к атаке -5, чтобы нанести +10 урона... которого конечно достаточно, чтобы сделать вмятину даже при лучшем СП. Поскольку вы даёте шанс вашему персонажа на дополнительный удар, вы должны использовать часть тактики, описанной в секции «Противники с высоким КЗ».

- Скрытые атаки: скрытая атака жулика также полезна, чтобы преодолеть СП, потому что хорошая скрытая атака (скажем, +4d6 или +5d6) может превратить удар с 5 очками урона в удар с 20 или 25 очками урона. Напомним, что при проведении скрытых атак удостоверьтесь, что обеспечили жулика максимальной помощью.



Следите за монстрами, которые имеют хорошее СП, а также иммунны к скрытым атакам, типа големов или нежити. Эта тактика на них действовать не будет.

- Магия: пусть работает колдун. Почти все заклинания игнорируют снижение повреждений. Позвольте заклинателям вашей партии бить монстров разрушительными заклинаниями или заклинаниями «спасбросок или смерть».

Неуловимые противники

Некоторых врагов трудно травмировать, потому что они просто недосягаемы для атак вашего персонажа. Хороший пример - бестелесные существа типа спектров или теней, которые могут напасть через стены, или злые монахи, которые используют высокую скорость передвижения и Атаку Сходу, чтобы ударить вашего персонажа, а затем отойти, прежде, чем ваш персонаж сможет ответить.

Попробуйте следующую стратегию при встрече с неуловимым противником:

- Подготовка атаки: готовьте действие к ходу вашего противника всякий раз, когда он или она становятся в пределах досягаемости. Даже если движения вашего противника и атаки обычно не вызывают атаки по возможности, подготовленная атака - не атака по возможности; ваш персонаж может получить атаку, когда враг начинает атаковать. Это работает лучше, чем простое ожидание подходящего момента для удара.

- Получите правильную помощь: прочитайте заклинания *призвать монстра или призвать природного союзника*, чтобы ввести союзника, лучше подходящего для боя, чем вы. Например, большинство животных имеет способность Нюха; они намного лучше при нападении на невидимых противников, чем ваш персонаж. Ужасный волк делает чудеса при борьбе с невидимыми противниками.

Глава 20
Максимально Используя Магию

В этой главе
- Более точный выбор заклинаний вашего персонажа
- Подбор заклинаний
- Мощное колдовство
- Выбор магических вещей для вашего персонажа

Хоть каждая приключенческая партия и нуждается в воине или двух, чтобы наносить физические повреждения монстрам, большинство боевых столкновений в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ решаются при помощи магии.

Огненный шар уничтожает телохранителей-орков злого волшебника; заклинание улучшенная невидимость, наложенное на жулика партии позволяет ему или ей проводить головокружительные смертельные скрытые атаки; нападающие мумии будут просто сожжены заклинанием удара пламени клирика. П&Д игра может быть описана как «игра, где вы боретесь с монстрами при помощи магии», и этим всё сказано.

В этой главе, мы расскажем вам об искусстве выбора правильных заклинаний, чтении эффективных заклинании в битве, и максимизировании силы любого персонажа с приобретением правильных магических вещей. Мы также покажем вам какие основные магические вещи надо купить, чтобы быстро оборудовать высокоуровневого персонажа.

Выбор Заклинаний Для Приключения

Помимо основного деления тайных и божественных заклинателей, есть другая важная классификация персонажей, которые владеют магией: спонтанные заклинатели и подготовленные заклинатели.

Барды и колдуны - спонтанные заклинатели. Любое заклинание, которое они знают, они могут использовать в любое время, пока у них есть свободные слоты заклинаний. Спонтанные заклинатели знают не так много заклинаний; нахождение универсальных заклинаний или заклинаний с больше, чем одним применением – главная задача, чтобы быть успешным спонтанным заклинателем. Барды и колдуны могут добавить заклинания, только когда они получают уровень персонажа; они не могут приспосабливать их магические способности к определенной миссии.

С другой стороны, клирики, друиды и волшебники (а также паладины и рейнджеры, хотя они не читают действительно значащих заклинаний) должны готовить их заклинания. Они могут выбирать из намного более широкого списка заклинаний, чем бард и колдун, но как только они сделали выбор заклинаний, они не могут его изменить. Плюс состоит в том, что их списки заклинаний могут меняться изо дня в день, позволяя вам делать выбор заклинаний вашего персонажа для определенных миссий.

Различия между способностями каждого заклинающего класса персонажа готовить или спонтанно читать некоторые или все их заклинания определяют некоторые основные руководящие принципы выбора заклинаний вашего персонажа следующим образом:

- Бард: как спонтанный заклинатель, вы не можете приспосабливать выбор заклинаний вашего барда для приключения. Когда ваш персонаж получает новое заклинание на каждом уровне опыта, выберите заклинание, которая обеспечивает разносторонность, типа *безмолвного образа, призвать монстра и очаровать существо или монстра.*

- Клирик: способность клирика спонтанно преобразовывать готовое заклинание в лечащее заклинание означает, что вы не должны включать заклинания лечения любого вида в готовое заклинание вашего клирика. Вместо этого, подготовьте наступательное заклинание типа *духовного молота или палящего света*. Вы можете преобразовать их в лечащее заклинание в любой нужный момент. Также не забудьте подготовить одно доменное заклинание за уровень заклинания.

- Друид: способность друида спонтанно преобразовывать готовое заклинание в заклинание призыва природного союзника, означает, что вы никогда не должны

назначать в доступные слоты заклинаний вашего друида эти заклинания. Вместо этого, подготовьте различные заклинания лечения и другие защитные заклинания; вы можете сделать их атакующими в любой момент, превращая их в вызывающие природного союзника заклинания.

- Колдун: колдун не имеет способности приспосабливать выбор заклинаний в середине приключения, потому что он или она - спонтанный заклинатель. Если вы играете за колдуна, вам понадобиться включить в список известных заклинаний вашего колдуна заклинания, которые могут использоваться множеством различных способов. Такие заклинания включают заклинания иллюзии, призыва монстров и заклинания превращения, типа изменить себя или полиморфинг. Если ваш персонаж знает несколько таких заклинаний, вы можете быстро атаковать, защититься или применить полезное заклинание, смотря, что вам нужно.

- Волшебник: волшебник самый гибкий из всех колдующих классов. Если вы играете за волшебника, вы можете каждый раз решать, какие заклинания будет готовить ваш персонаж. Вообще говоря, вы должны заполнить приблизительно 40-60 % доступных ячеек заклинаний вашего волшебника атакующими заклинаниями, но это зависит от того, с чем вы встретитесь в игре. Сверьтесь с процессом выбора заклинаний, описанным ниже.

Придерживайтесь следующих шагов, когда вы выбираете, какие заклинания подготовить на день:

1. Рассмотрите сценарий: Что вы пытаетесь сделать? Партия охотится на монстра? Выберите заклинания, помогающие обнаруживать и убивать монстров. Партия собирается исследовать заполненную ловушками гробницу? Возьмите заклинания, которую позволят партии преодолеть ловушки. Партия пробует проникнуть в логово гильдии злых воров? Возьмите заклинания маскировки, очарования и отговорок.

2. Оцените, что вы знаете: Что вы знаете о препятствиях, которые как вы думаете встретятся в приключении? Если партия узнала, что замок злого военачальника охраняется ограми-берсерками, вы точно столкнётесь с большим количеством огров. Шансы на то, что заклинания очаровать существо или подчинить существо не помогут, очень велики, потому что огры - гиганты, а не гуманоиды. Если вы чувствуете, что вы не имеете вообще никакой информации, возможно, вы должны её получить в течение дня (см. Разведку, ниже), а затем уже готовьтесь к приключению.

3. Выберите вашу миссию: Как вы хотите достигнуть ваших целей в текущем приключении? Вы думаете, что ваш персонаж столкнётся с магическими врагами? Вы будете использовать вашего магического персонажа для прохождения ваших друзей через труднопроходимую местность или мимо опасных врагов? Или вы хотите, чтобы ваш персонаж поддерживал друзей защитными и лечащими заклинаниями? Вот - некоторые из вариантов:

- Прямая атака: роль вашего персонажа - обеспечение магической огневой мощи партии. Подготовьте наступательные заклинания типа волшебной стрелы, сна, паутины, огненного шара, замешательства или удержания монстра. Если вы играете за клирика, рассмотрите заклинания из наборов заклинаний «Боевой Клирик» или «Сражение с Монстром», описанных в Главе 17.

- Маневры: ваш персонаж собирается помочь партии добраться до самого удачного места. Полёт, водное дыхание, телепортация и сопротивление энергии - типичные заклинания, которые позволяют партии пройти туда, куда она иначе пройти не может. Однако, подготовьте побольше нужных заклинаний, чтобы хорошо выполнить вашу работу.

- Разведка: ваш персонаж будет собирать информацию, имеющий отношение к миссии. Заклинания типа очаровать существо, невидимость, яснослышание/ясновидение, магическое наблюдение или даже призвать монстра, могут быть полезны в решение задач по захвату монстров в плен, проникновения в опасные места и разведке.

- Поддержка: ваш персонаж будет помогать выстоять партии в бою. Подготовьте заклинания помогающие товарищам. Доспех мага, невидимость, рассеять магию, полиморфинг, каменная кожа и телепортация - хорошие варианты для этой роли. Если вы играете за клирика, рассмотрите заклинания из набора «Мастер Лечения».

4. Остались свободные слоты? Если вы играете за волшебника, вам нет необходимости заполнять все ваши слоты заклинаний готовыми заклинаниями. Вы

можете оставить несколько ячеек «пустыми», чтобы заполнить их при необходимости (см. «Время на подготовку заклинаний» на странице 178 Руководства Игрока).


Оставление нескольких слотов заклинаний пустыми - чрезвычайно мощный инструмент волшебника. Волшебник – единственный заклинатель, который может исследовать препятствие или противника, а затем изучить книгу заклинаний, чтобы найти правильное заклинание, чтобы их преодолеть. Если вы не знаете с чем встретиться ваш персонаж в приключении, но имеете много слотов заклинаний, оставьте несколько пустых слотов. Но не перебарщивайте с запасом пустых слотов – вам могут понадобиться заклинания в бою!

Эффективное Чтение Заклинаний в Бою

Вы можете сделать так, чтобы ваш заклинатель использовал свои заклинания, чтобы обеспечить все преимущества, которые вам нужны перед входом в подземелье, но рано или поздно, ваш персонаж окажется перед необходимостью бороться с монстрами. Если вы играете за колдуна или волшебника, ваш персонаж не имеет никакого другого ценного оружия, кроме магии. Барды, клирики и друиды имеют больше вариантов в сражении, но до того времени, пока после того как клирик достигнет 7-ого или 8-ого уровня, он должен будет тратить большинство своих действий в битве, читая заклинания, чтобы помогать своим союзникам и препятствовать своим противникам. Клирик высокого уровня мог бы также оставить свою булаву дома, потому что он никогда не получит шанса использовать её.

Как заклинатель, ваш персонаж должен отказаться от ближнего боя. Последнее место, где будет появляться ваш персонаж – это передовая линия боя, где на него могут навалиться враги.

К сожалению, это решение не всегда достижимо. Иногда заклинателей застают без охраны или их заманивают в ловушку в узких местах, а монстры появляются там гораздо быстрее, чем вы можете от туда убраться.

Ближний бой для заклинателя плох по двум причинам. Прежде всего, ваш персонаж подвергнут атакам наиболее опасных врагов. Ни один нормальный колдун не захочет быть поблизости от разъярённого огра с большой шипованной дубиной. Во вторых, значительное большинство заклинаний, читаемых вашим персонажем в рукопашной вызывают атаки по возможности (см. Главу 19 этой книги для подробной информации). Даже если ваш персонаж переживает свободную атаку, каждый удар, который ваш персонаж получает, в то время как читает заклинание, вынуждает его или её проходить проверку умения Концентрация или потерять заклинание. Отсюда следует - мало того, что ваш персонаж подвергается атакам, вы ещё помещаете вашего персонажа в ситуацию, где он или она не могут свободно использовать лучшее их оружие - заклинания.

К счастью, есть несколько способов выйти из этого трудного положения:

- 5-футовый шаг: ваш персонаж может отступить на один квадрат от противника, угрожающего ему или ей, не вызывая атаку по возможности из-за перемещения. Если после этого вашему персонажу больше не угрожают, он или она могут благополучно читать заклинания. Хотя, будьте осторожны при применении этой тактики на больших противниках типа огров или гигантов - ваш персонаж может отойти на один квадрат, но всё еще быть в пределах досягаемости этих монстров.
- Защитное чтение заклинаний: ваш персонаж может попытаться прочитать заклинание в защите при успешной проверке Концентрации. УС проверки - 15+уровень заклинания. Например, если вы хотите, чтобы ваш персонаж прочитал удар молнии, все, что он или она должны сделать – пройти проверку Концентрации с УС 18. Если ваш персонаж имеет много рангов в умении Концентрация (или имеет навык Колдовство в Бою), это довольно легко сделать.
- Найдите укрытие: если вы можете получить некоторое укрытие между ваш персонажем и монстром, угрожающим вам, вы препятствуете монстру сделать атаку по возможности против вашего персонажа. Работает даже укрытие за спинами союзников. Если ваш персонаж не может сделать 5-футовый шаг от монстра, ищите поблизости квадрат, где ваш персонаж сможет укрыться (стена, другой персонаж, большой камень и т.п.) от врага.
- Используйте волшебные палочки: множество магических вещей копирует эффекты различных заклинаний, но не вызывает атаки по возможности. Посохи и волшебные палочки например. Если ваш персонаж попал в ситуацию, где чтение

заклинания провоцирует атаку по возможности, вы можете использовать волшебные палочки или другие магические вещи, чтобы читать заклинания.

Усиление При Помощи Магических Вещей

Заклинания, с которыми обращается ваш персонаж, представляют только часть магической силы, доступной типичной приключенческой партии. Другая часть уравнения - сбор магических вещей. Например, воин имеет магический меч и носит магический доспех; жулик имеет кольцо невидимости; волшебник имеет жезл удара молнии; клирик носит шлем яркости. Заклинания предназначены только для заклинателей, но любой персонаж может иметь могущественную магическую вещь.

Когда вы создаете персонажа 1-ого уровня, этот персонаж начинает игру с низкосортным, не-магическим снаряжением и горсткой мелочи. Но по мере успешного завершения приключений, он или она находят несметные богатства и магические вещи великой и ужасающей силы. Набор магических вещей вашего персонажа так же важен, как и сочетание класса, навыков и умений. Воин, который имеет крылатые ботинки - очень сильно отличается от воина, который имеет скарабея защиты.

Типы магических Вещей

Магические вещи бывают разной формы, от могучих магических мечей, до лечащих снадобий и артефактов божественной силы. К тому времени, когда у вашего персонажа за плечами будет несколько уровней опыта, вы, вероятно будете иметь несколько хороших магических вещей.

Вот - быстрый обзор типов магических вещей, которые вы, вероятно, найдёте или купите:

- Доспехи: магические доспехи (и магические щиты) работают, во многом, подобно обычному доспеху, но немного лучше. Магический доспех имеет бонус зачарования (или ‘плюс’) связанный с ним, так вы можете найти + 2 чешуйчатый доспех или + 4 тяжёлый стальной щит. Величина бонуса добавляется к КЗ, обеспечиваемому доспехом. Так, например, нормальный чешуйчатый доспех даёт бонус доспеха к КЗ +4, а +2 чешуйчатый доспех добавляет 6 очков к КЗ.

- Оружие: магическое оружие работает подобно магическому доспеху; оно имеет бонус зачарования (‘плюс’), который вы добавляете к каждому броску атаки и урона, которые делает ваш персонаж таким оружием. Например, воин 4-ого уровня с Силой 16 и длинным мечом имеет бонус атаки +7 (+4 за уровень воина и +3 модификатор Силы) и наносит 1d8+3 очков урона. Если тот же персонаж будет драться с +2 длинным мечом, бонус атаки станет +9, а урон 1d8+5.

- Снадобья: снадобья - заклинания однократного применения, которые ваш персонаж пьёт. Когда ваш персонаж пьёт снадобье, магия снадобья вступает в силу в течение короткого времени, а снадобье кончается. Почти любое заклинание низкого уровня может быть найдено в форме снадобья, а часть из наиболее общих это – снадобья лечения легких ран, бычья сила, невидимость и полёт.

- Свитки: свитки - заклинания однократного применения, которые может читать только обученный персонаж. Это позволяет вашему персонажу читать заклинания на свитке, не расходуя собственные слоты заклинаний. Микстуру может выпить любой, а вот использовать свиток может только определённый класс персонажа (колдун или волшебник - свитки с заклинанием колдуна/волшебника, клирик - свитки с клирикальными заклинаниями и т.д). (Однако, если ваш персонаж имеет ранги в умении Использование Магических Устройств, успешная проверка умения позволяет вашему персонажу нарушить это правило.)

- Кольца: что ж, теперь все мы знаем о магических кольцах, не так ли? Не волнуйтесь, не каждое кольцо – «Одно Кольцо, Управляющее Всем». Магические кольца варьируются от незначительных защитных устройств типа +1 кольцо защиты (который добавляет бонус отклонения +1 к КЗ), до мощных изделий типа кольца колдовства (которое удваивает слоты заклинаний вашего персонажа на определённом уровне заклинания). Некоторые кольца имеют заряды, которые в конечном счёте заканчиваются, а другие обеспечивают выгоды, которые длятся, пока персонаж носит кольцо.

- Волшебные палочки: волш. палочки просто содержат одно заклинание с 50-разовым использованием. Так, палочка волшебных стрел держит заклинание волшебной стрелы, и ваш персонаж может использовать её 50 раз прежде, чем

палочка сгорит. Подобно свитку, волшебная палочка может использоваться персонажем только определённого класса колдовства. Палочки, при создании, настроены на определённый уровень заклинателя, и вы не сможете его изменить. Так, даже если вы играете, за волшебника 10-ого уровня, палочка волшебных стрел (уровень заклинателя - 1) выстреливает только одну стрелу за раз. Как только ваш персонаж истратит последний заряд, он или она может выбросить палочку – потому что теперь это просто палка.

- Посохи: посох походит на волшебную палочку, за исключением того, что он обычно содержит несколько различных заклинаний. Ваш персонаж может использовать заряды посоха, чтобы читать любое заклинание, которое он содержит. Посох также позволяет вам использовать собственный уровень заклинателя при чтении заклинаний посоха, но только если уровень заклинателя вашего персонажа выше уровня заклинателя посоха. Если вы играете за заклинателя высокого уровня, это - существенное преимущество.

- Жезлы: жезлы, это очень необычные вещи. Это устройства, которые содержат странные силы, которые не просто копируют существующие заклинания. Большинство жезлов также служат оружием, также - например, жезл грома и молнии служит +2 лёгкой булавой, если ваш персонаж захочет использовать его в качестве оружия ближнего боя.

- Чудесные предметы: большинство других магических вещей объединены в категорию чудесных предметов. Диапазон чудесных вещей варьируется от магических одежд, типа *шляпы маскировки, ботинок скорости, пояса силы гиганта или плаща сопротивления*, до полезных устройств, типа *ковра-самолёта или кристального шара*. Мы просто не можем разбить все чудесные вещи по описанию, потому что все они разнообразны и уникальны. Но вот четыре основных типа чудесных предметов:

- Добавляющие характеристики: много чудесных предметов увеличивают показатели характеристик вашего персонажа. Например, перчатки силы огра дают персонажу бонус зачарования +2 к его или её показателю Силы, пока персонаж носит их - любой воин хотел бы иметь такие перчатки. Другие предметы включают *пояс гигантской силы, перчатки ловкости, повязка интеллекта, амулет мудрости, амулет здоровья и плащ обаяния*.
- Добавляющие КЗ: персонажи, кто не может носить доспехи, чтобы улучшить их Класс Защиты, обращаются к магическим предметам. *Браслеты доспехов* добавляют бонус доспеха в пределах от +1 до +9, в зависимости от того, насколько они хороши. *Амулет природной брони* добавляет природный бонус доспеха в пределах от +1 до +5.
- Добавляющие спасброски: некоторые предметы добавляют бонус к одному или более спасброскам вашего персонажа. Самый распространённый - *плащ сопротивления*, который добавляет от +1 до +5 бонус сопротивления ко всем спасброскам вашего персонажа.
- Использующие заклинания: наконец, часть предметов дают вашему персонажу способность использовать одно или более заклинаний. Это могут быть предметы с некоторым количеством зарядов (*ожерелье огненного шара* может содержать только три огненных шара) или предметы, которые дают вашему персонажу способность использовать заклинание, ограниченное количество раз в день (*брошь уничтожения* позволяет вашему персонажу использовать заклинание *палящий свет* раз в день).

Приобретение Магических Вещей

Магические вещи - великолепно звучит, не так ли? Вы можете подумать, что каждый персонаж должен их иметь, и в большинстве П&Д, так оно и есть. Но спустим вас на землю: приобретение магических вещей вашим персонажем находится полностью в руках вашего Мастера. Если ваш Мастер не включает магические вещи в сокровищницы монстров, которых ваша партия победила, что ж, ваш персонаж не будет находить много таких вещей. А если ваш Мастер решает, что магические вещи не продаются и не покупаются в его или её кампании, вы не сможете превратить груду золота в *жезл удара молнии и пылающий меч*. Вы обречены жить так, как позволит вам ваш Мастер.

Обнаружение Вещей

Монстры часто охраняют запасы умопомрачительных богатств, включая давно утраченные предметы с могущественной магией. Чемпионы зла обычно вооружены и защищены мощными магическими предметами, которые ждут новых хозяев, после

того, как партия победит предыдущего владельца. Фактически, хорошо осведомленный игрок часто специально ищет способ сразиться со злодеями типа тёмных рыцарей и злых волшебник, потому что эти НИПы - прекрасные источники магических изделий, которые ваш персонаж может «поставить на службу Добру» (что звучит лучше, чем «осквернение трупов», или как-то иначе...).



Лучший путь быстро определить, есть ли интересная добыча, состоит в том, чтобы прочитать заклинание *обнаружить магию*. Большинство заклинаний 0-ого уровня мало чего стоят, поэтому вы можете заполнить свои слоты заклинаний именно этим заклинанием. Или, если вы не предполагает вложиться в поисковые технологии, купите жезл, обнаруживающий магию. Он стоит 375 зм, а ваш персонаж сможет использовать его 50 раз.

Трудность с вещами, которые ваш персонаж находит в запасах монстра или на телах побежденных злодеев, состоит в том, что к ним часто нет инструкций по применению, да и вообще, нелегко определить, что это такое. Многие Мастера не тратят много времени на то, чтобы вы догадывались, какие магические изделия несёт ваш персонаж, потому что нет ничего более раздражающего, чем слушать игрока, который постоянно говорит вещи типа: «Хорошо, я выбросил 18 на атаке... плюс то, каков бонус этого предмета, может это - 19 или 20. Так что, я попал или что?», но некоторые Мастера - сторонники этого, поэтому будьте готовы.

Самый верный способ выяснять, что за предмет имеет ваш персонаж, состоит в том, чтобы прочитать идентифицирующее заклинание (или договориться с тем, кто имеет это заклинание, если никто в вашей партии не может этого сделать. Идентификация стоит не дёшево - 100 зм за раз, потому что заклинание требует жемчуга, стоящего 100 зм. Сохраните идентифицирующее заклинание для вещей, которые вы действительно не можете опознать никаким другим способом.

Как Определить, Что Именно Обнаружили

Все магические изделия обладают магической аурой, которая может быть обнаружена посредством заклинания обнаружить магию. Это заклинание часто может подсказать как использовать предмет, потому что заклинание говорит вам, как сильно зачарован предмет. Вам также разрешено сделать проверку Основ Магии, чтобы определить школу магии предмета. (Школы магии - преграждение, вызывание, предсказание, чары, созидание, иллюзии, некромантия и превращение. *abjuration, conjuration, divination, enchantment, evocation, illusion, necromancy, and transmutation*) Различные типы предметов используют различные магические школы. Вот - некоторые подсказки по использованию обнаружения магии, чтобы сделать быструю и точную оценку магического изделия:

- Доспехи и оружие: если аура слабая, вы смотрите на оружие или доспех с бонусом зачарования +1. Если - умеренная, предметы вероятно имеют бонус +2 или +3.

- Снадобья: если аура - вызывания, это, вероятно, лечение лёгких или средних ран. Есть другие микстуры, основанные на заклинании вызывания, но лечение - наиболее распространённый вариант.

- Браслеты: если аура – среднего вызывания, это - браслеты доспехов.

- Плащи: плащ со слабой аурой преграждения, вероятно, это плащ сопротивления.

Покупка и Продажа Вещей

Другой способ приобрести магические вещи состоит в том, чтобы просто купить их. Если ваш персонаж грабит драконскую сокровищницу и находит 20000 зм, you’ve got 20 grand to spend. В П&Д, основа роста богатства - то, как вы тратите его на самые большие, самые внушительные магические изделия, которые вы только можете найти для вашего персонажа, а затем идёте и получаете ещё большие сокровища, чтобы купить ещё более лучшие магические изделия.

Магические вещи можно и покупать, и продавать. Когда ваш персонаж находит +3 пылающий адамантовый длинный меч, то старый +2 длинный меч больше не выглядит столь полезным. Вы можете продать старые вещи, но, обычно, вы получите только 50 процентов стоимости. Ваш персонаж может найти дюжину +1 рапир, когда партия совершает набег на заставу дроу; лучшая вещь, что можно сделать – оставить

одну себе, а остальное продать, так, чтобы ваш персонаж смог превратить часть награбленного в магические вещи, которые для него более полезны.

Вообще, ваш персонаж должен найти город хорошего размера, чтобы покупать или продавать дорогие магические изделия. Объяснение этому - то, что никто в захудалом городишке не имеет +3 меча на продажу. Чем больше город, тем лучше шансы на обнаружение хороших магических изделий.

Совет: большинство Мастеров консервативны на счёт закупки магических изделий. В более ранних изданиях П&Д, магические изделия нельзя было купить; ваш персонаж мог только найти или украсть их. Спросите вашего Мастера, как он или она будут обращаться с этим в игре.

Определение Основных Магических Вещей

П&Д игра предполагает, что ваш персонаж имеет набор магических изделий, соответствующих его или её классу и уровню. УС монстров базируется на этом предположении. Вы можете подумать, что для вашего вона 10-ого уровня не составит проблем разобраться с монстрами, но если ваш воин не имеет магического оружия для 10-ого уровня, вы обнаружите, что ему трудно довести битву до конца.

В этой секции, мы покажем вам типичный путь сбора магических изделий для каждого из четырех основных классов (воин, жулик, клирик и колдун). Что сведено в Таблицах 20-1 … 20-4.



Эти таблицы основаны на благосостоянии персонажа, заявленного в Таблице 5-1, на странице 135 Руководства Мастера. Таблицы в Руководстве Мастера должны дать Мастеру идею относительно того, сколько сокровищ должен иметь персонаж определённого уровня, что полезно при создании новых персонажей выше 1-ого or for pacing the rate of treasure acquisition the DM provides in his or her game.

Однако, ваш персонаж *не имеет право* сразу иметь эквивалентные по цене магические изделия. Процесс приобретения вашим персонажем сокровищ находится полностью в руках вашего Мастера. Вы можете долго испытывать недостаток в магических вещах, до тех пор, пока не победите в эпической битве с могучим драконом. Или вашему персонажу может повезти, и он найдёт специфические вещи, которые на самом деле значительно больше, чем он или она могут предоставить.

Как сказано, это довольно обычная практика для Мастера, когда игрок начинает с персонажа выше 1-ого уровня, а ему говорят «Сделай персонажа 5-ого уровня и экипируй его или её соответственно. Вы имеете 9000 зм для экипировки». Определитесь с вашим Мастером перед тем, как вы начнёте делать покупки по главе Магические Вещи из Руководства Мастера.

Ещё одна вещь: в Таблицах 20-1 … 20-4, мы используем две особенности, о которых вы должны знать. Первое - сокращение МР обозначает «мастерской работы». (Изделия мастерской работы описаны на страницах 122-126 Руководства Игрока.) Второе - ваш персонаж мог бы не тратить наличные на определённых уровнях. Вы можете использовать эти наличные деньги, чтобы выбрать дополнительное снаряжение для вашего персонажа или сохранить их на чёрный день; решать вам. Если кассовая наличность включает «**или**», то таблица даёт на выбор два варианта, которые имеют различные затраты - если вы выбираете более дорогой вариант, вы будете имеет меньше наличных денег.

Таблицы содержат определенные снадобья, но не стесняйтесь обменять предложенные снадобья на другие, эквивалентные по цене.



Описания магических изделий начинаются на странице 215 Руководства Мастера.
Вы найдёте описание мифрилового доспеха на странице 284.

Магические Вещи Воина

Если вы играете за воина, прежде всего найдите хорошие оружие и доспехи. Чем лучше вооружение вашего персонажа, тем лучше он или она сражаются. Вещи, приведённые в Таблице 20-1 также подходят для варваров, паладинов и следопытов - но если вы играете за варвара или следопыта, удостоверьтесь, что вы придерживаетесь более легких доспехов.

Таблица 20-1 Типичный Магические Вещи Воина по Уровням

Уровень/ Богатство	Оружие	Броня	Другое снаряжение
1-ый	Как стартовый набор	Как стартовый набор	Как стартовый набор
2-ой / 900 зм	МР дл. меч (315 зм), составной длинный лук (+1 Сила) (200 зм)	Пластинчатый доспех (250 зм) **или** кольчужная рубаха (150 зм); большой стальной щит (20 зм)	Снадобье лечения лёгких ран (50 зм), наличные (65 **или** 165 зм)
3-ий / 2700 зм	МР дл. меч (315 зм), составной длинный лук (+2 Сила) (300 зм)	Полные латы (1500 зм) **или** мифриловая кольчужная рубаха (1100 зм) МР большой стальной щит (170 зм)	Снадобье бычьей силы (300 зм) и лечения лёгких ран (50 зм), наличные (65 **или** 465 зм)
4-ый / 5400 зм	+1 длинный меч (2315 зм) составной длинный лук (+2 Сила) (300 зм), 10 +1 стрел (460 зм)	Полные латы (1500 зм) **или** мифриловая кольчужная рубаха (1100 зм) МР большой стальной щит (170 зм)	Снадобье бычьей силы (300 зм), 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (205 **или** 605 зм)
5-ый / 9000 зм	+1 длинный меч (2315 зм) МР составной длинный лук (+3 Сила) (700 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+ 1 Полные латы (2650 зм) **или** + 1 мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм) МР большой стальной щит (170 зм)	+ 1 Плащ сопротивления (1100 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье бычьей силы (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (45 **или** 595 зм)
6-ой / 13000 зм	+1 длинный меч (2315 зм) МР составной длинный лук (+3 Сила) (700 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+ 1 Полные латы (2650 зм) **или** + 1 мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм) МР большой стальной щит (170 зм)	Перчатки силы огра (4000 зм), +1 плащ сопротивл. (1000 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье лечен. средних ран (300 зм), и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (45 **или** 595 зм)
7-ой / 19000	+2 дл меч (8135 зм), МР составной дл. лук (+3 Сила) (700 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+ 1 Полные латы (2650 зм) **или** + 1 мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм) МР большой стальной щит 170 (зм)	Перчатки силы огра (4000 зм), +1 плащ сопротивл. (1000 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье лечен. средних ран (300 зм), и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (1350 **или** 1755 зм)
8-ой / 27000 зм	+2 дл меч (8135 зм), +1 сост. дл. лук (+3 Сила) (2700 зм), 10 +2 стрел (1660 зм)	+ 2 Полные латы (5650 зм) **или** + 1 мифриловые полу-латы (5200 зм); +1 большой стальной щит (1170 зм)	Перчатки силы огра (4000 зм), +1 плащ сопротивл. (1000 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье лечен. средних ран (300 зм), и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (1305 **или** 1755 зм)
9-ый / 36000 зм	+2 дл меч (8135 зм), +1 сост. дл. лук (+3 Сила) (2700 зм), 10 +2 стрел (1660 зм)	+ 2 Полные латы (5650 зм) **или** + 1 мифриловые полу-латы (5200 зм); +1 большой стальной щит (1170 зм)	Сапоги скорости и прыжков (5500 зм), перчатки силы огра (4000 зм), +1 плащ сопротивл. (1000 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье лечен. средних ран (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (1805 **или** 2255 зм)
10-ый / 49000 зм	+3 дл. меч (18315 зм), +1 сост. дл. лук (+3 Сила) (2700 зм), 10 +2 стрел (1660 зм)	+ 2 Полные латы (5650 зм) **или** + 1 мифриловые полу-латы (5200 зм); +1 большой стальной щит (1170 зм)	Сапоги скорости и прыжков (5500 зм), перчатки силы огра (4000 зм), +1 плащ сопротивл. (1000 зм), снадобье полёта (750 зм), снадобье лечен. средних ран (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (1805 **или** 2255 зм)

Таблица предполагает, что ваш персонаж использует длинный меч и длинный составной лук, но если вы предпочитаете другое оружие (скажем, полуторный меч, великий меч или арбалет), просто возьмите нужное оружие и измените цены. Например, не-магический великий меч стоит 50 зм, в отличие от немагического длинного меча - 15 зм, так что +2 великий меч дороже +2 длинного меча на 35 зм. Если вы предпочитаете вести дальний бой, сделайте лук основным магическим оружием вашего персонажа.



Магическое оружие часто имеет действительно интересные специальные способности, за которые платят дополнительные деньги. Например, пылающее оружие наносит дополнительные 1d6 очков урона огнём при каждым ударе, но пылающая способностью стоит +1 бонус. Другими словами, +2 длинный меч и +1 пылающий длинный меч имеют одинаковую стоимость: 8315 зм. Пылающий длинный меч имеет -1 штраф к броску атаки, по сравнению с +2 оружием, но наносит в среднем +2.5 очка дополнительного урона огнём при каждом ударе. Если вы имеете возможность купить или иначе приобрести для вашего персонажа магическое снаряжение, не забудьте про крутые специальные способности, получаемые от оружия и доспеха; вы найдёте их на странице 223 Руководства Мастера.

Относительно доспехов, обратите внимание, что мы представили два основных варианта в этой таблице – тяжело-бронированный воин в полных латах или быстрый и маневренный воин, носящий кольчужную рубаху. Не выбирайте лёгкие доспехи, если показатель Ловкости вашего персонажа ниже 14, потому что воину нужен высокий бонус Ловкости, чтобы скомпенсировать то факт, что полные латы имеет бонус доспеха на 4 очка больше, чем у кольчужной рубахи. Если ваш воин не использует щит, то купите +1 кольцо защиты (оно стоит 2000 зм) или +2 амулет здоровья (бонус +2 к Телосложению вашего персонажа за 4000 зм).

Некоторые из самых простых и самых полезных магических вещей в игре – «добавляющие характеристики» - вещи, которые увеличивают показатели характеристик вашего персонажа. Например, перчатки силы огра добавляют +2 к показателю Силы вашего персонажа. Это дает вашему персонажу +1 к броскам атаки в ближнем бою и броскам урона по сравнению с не зачарованным показателем Силы, что, конечно же, очень неплохо. Вы также получите много выгод от амулета здоровья (который улучшает показатель Телосложения вашего персонажа) или перчаток Ловкости (которые увеличивают Ловкость вашего персонажа). Наша основная линия развития воина в предыдущей таблице предполагает, что вы приобретаете перчатки силы огра настолько быстро, насколько возможно, но если вы получите шанс, то приобретите пояс гигантской силы +4 (16000 зм) или +6 (36000 зм). Вы будете использовать экстра Силу при каждой атаке.

Магические Вещи Жулика

Жулику нужно приобрести хорошее магическое оружие как и воину, но также ему надо иметь интересные и полезные магические вещи, для того, чтобы избежать обнаружения и исследовать подземелье. Так же эти изделия - разумный выбор для бардов, хотя бард предпочитает инструменту воров мастерской работы музыкальный инструмент.

Таблица 20-2 Типичные Магические Вещи Жулика по Уровням

Уровень/ Богатство	Оружие	Броня	Другое снаряжение
1-ый	Как стартовый набор	Как стартовый набор	Как стартовый набор
2-ой / 900 зм	МР рапира (320 зм), составной короткий лук (Сила +1) (175 зм)	МР подбитый кожаный доспех (165 зм)	Снадобье лечения лёгких ран (50 зм), МР инструмент вора (100 зм), наличные (90 зм)
3-ий / 2700 зм	МР рапира (320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм)	Мифриловая кольчужная рубаха (1100 зм)	МР инструмент вора (100 зм), снадобья кошачьей грации (300 зм), невидимости (300 зм) и лечения лёгких ран (50 зм), наличные (55 зм)
4-ый / 5400 зм	+1 рапира (2 320 зм),	Мифриловая кольчужная	МР инструмент вора (100 зм), снадобья кошачьей

	МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 10 +1 стрел (460 зм)	рубаха (1100 зм)	грации (300 зм), невидимости (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (195зм)
5-ый / 9000 зм	+1 рапира (2 320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+1 Мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм)	Эльфийский плащ (2500 зм), МР инструмент вора (100 зм), снадобья невидимости (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличные (135 зм)
6-ой / 13000 зм	+1 рапира (2 320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+1 Мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм)	Перчатки Ловкости +2 (4000 зм), эльфийский плащ (2500 зм), МР инструмент вора (100 зм), снадобья невидимости (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм) наличность (135 зм)
7-ой / 19 000 зм	+2 рапира (8 320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 20 +1 стрел (920 зм)	+1 Мифриловая кольчужная рубаха (2100 зм)	Перчатки Ловкости +2 (4000 зм), эльфийский плащ (2500 зм), МР инструмент вора (100 зм), снадобья невидимости (300 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм) наличность (135 зм)
8-ой / 27 000 зм	+2 рапира (8 320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 20 +2 стрел (3320 зм)	+2 Мифриловая кольчужная рубаха (5100 зм), +1 кольцо защиты (2000 зм)	Перчатки Ловкости +2 (4000 зм), эльфийский плащ (2500 зм), ранец Эварда (2000 зм), МР инструмент вора (100 зм), снадобья полёта (750 зм), 2 невидимости (600 зм) и 3 лечения лёгких ран (150 зм), наличность (85 зм)
9-ый / 36 000 зм	+2 рапира (8 320 зм), МР составной короткий лук (Сила +1) (475 зм), 20 +2 стрел (3320 зм)	+2 Мифриловая кольчужная рубаха (5100 зм), +1 кольцо защиты (2000 зм)	Сапоги скорости и прыжков (5500 зм), перчатки ловкости +4 (3320 зм), эльфийский плащ (2500 зм), ранец Эварда (2000 зм), МР инструмент (100 зм), снадобья полёта (750 зм), 2 невидимости (600 зм) и 3 лечения лёгких ран(150 зм), наличность (1185 зм)
10-ый / 49 000 зм	+2 рапира (8 320 зм), +1 составной короткий лук (Сила +1) (2475 зм), 20 +2 стрел (3320 зм)	+2 Мифриловая кольчужная рубаха (5100 зм), +1 кольцо защиты (2000 зм)	Сапоги скорости и прыжков (5500 зм), перчатки ловкости +4 (3320 зм), (16000 зм), эльфийский плащ (2500 зм), ранец Эварда (2000 зм), МР инструмент (100 зм), снадобья полёта (750 зм), 2 невидимости (600 зм) и 3 лечения лёгких ран(150 зм), наличность (1185 зм)

Примечание перев. – в 10-ом уровне в столбце «Другое снаряжение» присутствует запись (16000 зм), что это такое я не понял, оставил так, как есть в первоисточнике.

Как и прежде, замените ваше любимое оружие, если вам не нравится рапира или короткий лук. Например, если вы играете за жулика-эльфа, ваш персонаж должен использовать длинный лук вместо короткого лука, потому что он наносит больше урона и имеет лучший диапазон.

В отличие от воина, жулик не имеет никакого реального выбора насчёт доспехов - при первой возможности ваш жулик должен приобрести мифриловую кольчужную рубаху. Это лучший доступный лёгкий доспех, и он не налагает штрафов при проверке доспеха. Магический подбитый кожаный доспех - второй вариант.

Для жулика, Ловкость - характеристика, которую вы должны повышать сверх всякого предела. Это повлияет на КЗ, спасброски по Рефлексу, умения типа Спрятаться и Бесшумное Передвижение и дальние атаки. Если ваш жулик имеет навык Фехтование Лёгким Оружием (а большинство жуликов должно его иметь), Ловкость поможет в ближнем бою. Никакой другой персонаж не может получить так много выгод от улучшения одного единственного показателя характеристики, так что

мы рекомендуем купить лучшую пару перчаток Ловкости, которую вы только можете позволить себе.

Еще один совет на будущее: рано или поздно, вы захотите приобрести кольцо невидимости (20000 зм). Невидимость - один из самых легких и самых эффективных способов провести скрытую атаку, а так же прокрасться в места, куда вы хотите попасть. До тех пор, пока вы … Until you can pony up the 20 grand (прим. перев. – очевидно это П&Д-ый сленг, означающий персонажа 20-ого уровня, или просто крутого персонажа, хотя с разделом «Покупка и Продажа Вещей», несколькими страницами выше, это как-то не вяжется), обходитесь снадобьями невидимости, или держитесь рядом с колдуном, у которого правильный набор заклинаний.

Магические Вещи Клирика

Подобно воину, клирик также интересуется собиранием хорошего магического оружия и магических доспехов, чтобы противостоять монстрам. Клирик также способен к использованию изделий, которые хранят божественные заклинания, типа жезлов, свитков, и других устройств. Таблица 20-3 содержит списка магических изделий для клирика.

Также вы можете использовать эту таблицу для друидов, но вы должны сделать несколько замен. Использовать скимитар вместо булавы и пращу вместо арбалета, а также заменить броню на шкуру, кожаный доспех или деревянный щит.

Таблица 20-3 Типичные Магические Вещи Клирика по Уровням

Уровень/ Богатство	**Оружие**	**Броня**	**Другое снаряжение**
1-ый	Как стартовый набор	Как стартовый набор	Как стартовый набор
2-ой / 900 зм	МР тяжелая булава (312 зм), лёгкий арбалет (35 зм)	Пластинчатый доспех (250 зм) лёгкий стальной щит (9 зм)	Серебряный святой символ (25 зм), снадобье лечения лёгких ран (50 зм), свиток удержания существа (150 зм), наличные (69 зм)
3-ий / 2700 зм	МР тяжёлая булава (312 зм) МР лёгкий арбалет (335 зм)	МР полные латы (1650 зм) лёгкий стальной щит (9 зм)	Серебряный святой символ (25 зм), снадобье лечения лёгких ран (50 зм), свиток удержания существа (150 зм), наличные (169 зм)
4-ый / 5400 зм	+1 тяжёлая булава (2312 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм)	МР полные латы (1650 зм) лёгкий стальной щит (9 зм)	Серебряный святой символ (25 зм), палочка лечения лёгких ран (150 зм), свиток удержания существа (150 зм), наличные (169 зм)
5-ый / 9000 зм	+1 тяжёлая булава (2312 зм) МР лёгкий арбалет (335 зм)	МР полные латы (1650 зм) +1 лёгкий стальной щит (1159 зм)	Серебряный святой символ (25 зм), палочка лечения лёгких ран (750 зм), свиток удержания существа (150 зм), наличные (169 зм)
6-ой / 13000 зм	+1 тяжелая булава (2312 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм)	+1 полные латы (2650 зм) +1 лёгкий стальной щит (1159 зм)	Амулет мудрости +2 (4000 зм), серебряный святой символ (25 зм), палочка лечения лёгких ран (750 зм) свиток нейтрализации яда (700 зм), +1 плащ сопротивления (1000 зм), наличные (69 зм)
7-ой / 19000 зм	+1 тяжелая булава (2312 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм)	+1 полные латы (2650 зм) +1 лёгкий стальной щит (1159 зм)	Амулет мудрости +2 (4000 зм), серебряный святой символ (25 зм), палочка лечения лёгких ран (750 зм) свитки поднятия мёртвого (6125 зм) и лечения болезни (375 зм), +2 плащ сопротивления (4000 зм), наличные (744 зм)
8-ой / 27000 зм	+2 тяжелая булава (8312 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм)	+1 полные латы (2650 зм) +1 лёгкий стальной щит (1159 зм)	Амулет мудрости +2 (4000 зм), серебряный святой символ (25 зм), палочка лечения лёгких ран (750 зм) свитки поднятия мёртвого (6125 зм) и лечения

+1 кольцо защиты (2000 зм) болезни (375 зм), +2 плащ сопротивления (4000 зм),
наличные (269 зм)

9-ый / 36000 зм +2 тяжелая булава (8312 зм), +2 полные латы (5650 зм) Амулет мудрости +2 (4000 зм), перчатки силы огра
МР лёгкий арбалет (335 зм) +2 лёгкий стальной щит (4000 зм), серебряный святой символ (25 зм), палочка
(4159 зм), +1 кольцо лечения лёгких ран (750 зм), свитки хождения по
защиты (2000 зм) воздуху (1650 зм) и лечения болезни (375 зм),
+2 плащ сопротивления (4000 зм), наличные (744 зм)

10-ый / 49000 зм +2 тяжелая булава (8312 зм), +2 полные латы (5650 зм) Амулет мудрости +2 (4000 зм), перчатки силы огра
МР лёгкий арбалет (335 зм) +2 лёгкий стальной щит (4000 зм), серебряный святой символ (25 зм), палочка
палочка палящего света (4159 зм), +1 кольцо лечения лёгких ран (750 зм), свитки хождения по
(уровень заклинателя 6-ой, защиты (2000 зм) воздуху (1650 зм) и лечения болезни (375 зм),
13500 зм) +2 плащ сопротивления (4000 зм),
наличные (244 зм)

Если вы играете за клирика, вы заинтересованы в улучшении защиты вашего персонажа на столько, на сколько вы можете, приобретая доспехи. Ваша вторая задача - поддерживать на высоком уровне рукопашные атаки вашего клирика и помочь колдовству вашего клирика. Поскольку клирики обычно не имеют большого показателя Ловкости, мы взяли на себя смелость одеть его в полные латы. Ваш клирик должен придерживаться лёгких щитов, потому что легкий щит позволяет персонажу держать ещё один предмет в этой же руке - например, святой символ вашего клирика, который требуется для колдовства.

Поскольку клирики - квалифицированные заклинатели, ваш персонаж имеет способность использовать свитки и волш. палочки с божественными заклинаниями. После того, как ваш клирик получит 5-ый уровень, они, вероятно, станут еще более важны для вас, чем оружие ближнего боя, потому что клирик будет проводить большинство своих боевых действий, читая заклинания, а не сражаясь булавой. Волшебная палочка лечения лёгких ран стоит 750 зм и содержит 50 зарядов этого заклинания - что означает, что каждое использование стоит всего 15 зм! Сравните это с нормальной стоимостью в 50 зм за одно снадобье лечения лёгких ран. Плохо в палочке то, что требуется время, чтобы излечить кому-либо 30 или 40 очков урона, но пока ваш персонаж не находится в бою, вам не стоит беспокоится о времени, чтобы излечить персонажей дешёвым способом, не израсходовав ячейки заклинаний вашего клирика.

Есть две хороших стратегии, чтобы наиболее полно использовать способность вашего клирика использовать свитки: закупка свитков, которые «выше вас» и закупка свитков с «ситуационными» заклинаниями:

- Свитки которые «выше вас»: если вы играете за клирика 4-ого уровня, ваш персонаж не может читать заклинания 3-ьего уровня. Однако, ваш клирик может использовать свиток с заклинанием 3-ьего уровня. Свитки чрезвычайно дёшевы (по крайней мере по сравнению с микстурами или волшебными палочками), так что, это хорошая стратегия – взглянуть на заклинания на один уровень выше того, которые может читать ваш персонаж и приобрести свиток или два, которые как вы думаете могут понадобиться. Обычно, это будут заклинания, которые устраняют проблемы, которые ваш персонаж не может решить на его или её текущем уровне, типа нейтрализация яда, исцеление болезни или поднятие мёртвого.

- «Ситуационные» свитки: много заклинаний полезны только в очень специфических ситуациях. Например, обычно ненужно подготавливать заклинание *водного дыхания*. Разве велики шансы того, что приключение потребует от партии постоянно находиться под водой? Но, если вы обнаруживаете, что вам нужно это заклинание, оно вам *действительно* нужно.

Заклинатели получают такие же выгоды от улучшения характеристик как воины или жулики. В случае с клириком, вам надо улучшать показатель Мудрости вашего персонажа, потому что высокий показатель Мудрости означает, что его или её заклинаниям труднее противостоять и что он или она получают больше дополнительных заклинаний. Амулет Мудрости должен быть куплен для любого клирика. После того, как вы повысили показатель Мудрости вашего клирика при

помощи магической вещи, ищете возможности улучшить Силу и Телосложения вашего персонажа (перчатки силы огра, пояс гигантской силы или амулет здоровья - уместные чудесные вещи). Увеличенная Сила улучшает атаки в ближнем бою, а более высокое Телосложение даёт вашему персонажу больше очков жизней и лучший спасбросок по Стойкости.

Магические Вещи Колдуна

В отличие от всех других персонажей, колдун не имеет никакого реального шанса использовать магическое оружие или доспехи. Заклинания – вот оружие колдуна, а доспехи колдун носить не может. Однако, колдуны очень интересуются поиском вещей, которые помогают им защищаться от физической атак; львиную долю защиты колдунов составляют магические вещи. Колдуны также имеют способность использовать смертельно магическое вооружение в форме свитков, палочек и других устройств хранения заклинаний. Таблица 20-4 содержит список магических вещей колдуна.

Волшебники могут использовать эту таблицу точно также как колдуны, но вы можете захотеть изменить акцент на специфических свитках и палочках, которые вы выбираете. Колдуны должны выбрать свитки и волш. палочки, которые дополняют их силы, позволяя им обходить их ограничение в небольшом количестве заклинаний, которые они знают. Волшебники должны выбрать магические вещи, которые предоставляют им дешёвые и доступные атаки, так, чтобы они имели атакующую магию в течение длительных битв.

Таблица 20-4 Типичные Магические Вещи Колдуна по Уровням

Уровень/ Богатство	Оружие	Броня	Другое снаряжение
1-ый	Как стартовый набор	Как стартовый набор	Как стартовый набор
2-ой / 900 зм	Копье (2 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм)	Нет (надеемся, что вы знаете заклинание *броня мага*)	3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки невидимости (150 зм) и паутина (150 зм), наличные (113 зм)
3-ий / 2700 зм	Копье (2 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм), палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 1-ый, 750 зм)	+1 наручи брони (1000 зм)	3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки невидимости (150 зм) и паутина (150 зм), наличные (163 зм)
4-ый / 5400 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 1-ый, 750 зм)	+1 наручи брони (1000 зм)	+1 плащ сопротивления (1000 зм), жемчужина силы (ур. заклинания 1-ый, 1000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки огненного шара (375 зм) и ускорения (375 зм), наличные (113 зм)
5-ый / 9 000 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 3-ий, 2250 зм)	+1 наручи брони (1000 зм) +1 кольцо защиты (2000 зм)	+1 плащ сопротивления (1000 зм), жемчужина силы (ур. заклинания 1-ый, 1000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки огненного шара (375 зм) и полёта (375 зм), наличные (213 зм)
6-ой / 13000 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 3-ий, 2250 зм)	+2 наручи брони (2000 зм) +1 кольцо защиты (2000 зм)	+1 плащ сопротивления (1000 зм), жемчужина силы (ур. заклинания 1-ый, 1000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки очарования монстра (700 зм), полиморфинга (700 зм) и полёта (375 зм), наличные (188 зм)
7-ой / 19000 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 3-ий,	+3 наручи брони (9000 зм) +1 кольцо защиты (2000 зм)	Плащ Обаяния +2 (4000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свиток полёта (375 зм) наличные (1213 зм)

	2250 зм)		
8-ой / 27000 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 5-ий, 3250 зм)	+3 наручи брони (9000 зм) +1 кольцо защиты (2000 зм)	Плащ Обаяния +2 (4000 зм), амулет здоровья +2 (4000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки призыва монстра V (1125 зм) и телепортации (1125 зм), наличные (1213 зм)
9-ый / 36000 зм	МР копье (302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка волшебных стрел (уровень заклинателя 7-ой, 5250 зм)	+4 наручи брони (16000 зм) +1 кольцо защиты (2000 зм)	Плащ Обаяния +2 (4000 зм), амулет здоровья +2 (4000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки призыва монстра V (1125 зм) и телепортации (1125 зм), наличные (1713 зм)
10-ый / 49000 зм	+1 копье (2302 зм), МР лёгкий арбалет (335 зм) палочка удара молнии (уровень заклинателя 5-ий, 11250 зм)	+4 наручи брони (16000 зм) +2 кольцо защиты (8000 зм)	Плащ Обаяния +2 (4000 зм), амулет здоровья +2 (4000 зм), 3 снадобья лечения лёгких ран (150 зм), свитки призыва монстра V (1125 зм) и телепортации (1125 зм), наличные (713 зм)

У колдунов одна из их самых больших слабостей - их неспособность носить доспехи. Это означает, что вы должны приобрести магические вещи, которые обеспечивают бонус к КЗ вашего колдуна, как можно скорее. Самый очевидный способ сделать это - наручи доспехов; вы поймёте, что наручи доспеха +3 столь же хороши, как и подбитый кожаный доспех (но, к сожалению, они намного дороже). Другие магические изделия, которые предлагают немного защиты, включают:

- Кольцо защиты: кольцо защиты добавляет бонус отклонения к КЗ вашего персонажа. Малые кольца (+1 или +2) довольно обычны в игре; лучшие кольца предельно дороги.

- Амулет природного доспеха: амулет природного доспеха обеспечивает естественный бонус доспеха. Точно так же как кольца защиты, малые амулеты (+1 или +2) достаточно распространены, а более мощные амулеты весьма дороги.

- Робы архимага: эти магические робы дают вашему колдуну +5 бонус доспеха к КЗ, в дополнение к другим крытым магическим силам. Недостаток - они весьма дороги – 75000 зм. Но вы можете и помечтать, не так ли?

Подобно клирику, способности колдуна, как заклинателя, позволяют вашему персонажу использовать свитки, волшебные палочки и посохи с большим умением. Фактически, нет большого смысла таскать с собой арбалет, который ваш персонаж получает к 3-ьему уровню, потому что у него есть палочка волшебных стрел.

Наиболее интересный для вас повышающий характеристики предмет - плащ Обаяния. С более высоким показателем Обаяния заклинаниям вашего колдуна становится более трудно сопротивляться, и ваш персонаж также получает больше дополнительных заклинаний. Однако, колдун должен заплатить большую цену за его или её предметы повышения характеристик. Все другие персонажи могут приобрести плащ сопротивления, который улучшает их спасбросоки, не особенно волнуясь о последствиях. Персонажи не могут носить два плаща одновременно, поэтому вы должны решить, что более важно: атака или защита. (Если вы играете за волшебника, вы избегаете этого выбора – вам необходимо увеличивать показатель Интеллекта вашего персонажа, а не Обаяния, поэтому вы должны купить повязку Интеллекта, что означает, что ваш волшебник все еще может использовать плащ сопротивления.)

Глава 21
Отыгрыш и Совместная Работа

В этой главе
- выбор мировоззрения
- оживление вашего персонажа
- быть командным игроком
- что нужно делать, а что нет

Мы посвятили большую часть этой книги хитростям создания персонажа и механике игры. Но ПОДЗЕМЕЛЬЯ и ДРАКОНЫ - не только игра статистики и правил. Это также игра воображения. Когда вы берёте под свой контроль вашего П&Д персонажа, вы можете на короткое время вообразить, что вы могущественный фехтовальщик, опасный волшебник или хитрый жулик, и что всё зло в мире может быть побито палашом или волш. палочкой удара молнии. Фактически, для большого количества людей, отыгрыш (процесс быть ещё кем-то, вхождение в роль) – причина по которой они играют в игру. Статистика персонажа и правила игры просто помогают вам выяснять то, что случается потом.

В этой главе, мы расскажем вам об искусстве отыгрыша и покажем, как вдохнуть индивидуальность, жизнь и стремления в вашего персонажа. Мы также рассмотрим способы, которыми вы можете поднять свой престиж за столом, и как персонаж и как игрок.

Стильный Отыгрыш

П&Д очень интересны как чистое тактическое упражнение; много игроков получают удовольствие от решения загадок, многие из которых содержат фантастические боевые сценарии. Но по-настоящему игра засияет, если вы предпримите усилие и сами станете тем персонажем, которого вы принесли за стол. В конце концов, в реальной жизни, вы начнёте дико орать, когда кровожадный оборотень будет вгрызаться в вашего горло и разрывать вас на части. Но ваш лихой жулик Сарос может спокойно стоять с рапирой в руке, и даже насмехаться над его внушающим страх противником.

Выбор Мировоззрения Вашего Персонажа

Одно из ваших лучших руководств для отыгрыша роли вашего персонажа - фундаментальное правило игры: каждый персонаж (даже НИПы и интеллектуальные монстры) в игре имеет мировоззрение. Мировоззрение - описание того, чего придерживается ваш персонаж и его образ жизни. Ваш выбор отмечает вашего персонажа как хорошего или плохого парня и позволяет вам быстро определить, как другие люди в мире видят вашего персонажа - и как вы должны видеть других. Например, вы сразу можете сказать, что законный добрый дварф вероятно не будет разговаривать с хаотичным злым орком, и наоборот.

Мировоззрение состоит из двух пересекающихся шкал. Первая - идеи: законный, нейтральный или хаотичный. Второй - этика: добрый, нейтральный или злой. Кто-то, кто - законный добрый, выбрал составляющую добра в шкале этики и законность в шкале идей. Вот основы для начинающих об этих пяти компонентах:

- Добро: вы вообще не желаете травмировать других при продвижении. Вы альтруист, защищаете невинную жизнь и верите в достоинство всех существ. Вы делаете личные жертвы, чтобы помочь другим.

- Зло: вы не стесняетесь травмировать, угнетать или убивать других, если это поможет достичь цели. Возможно, вы испытываете недостаток в сострадании или, возможно, вы думаете, что моральные принципы сковывают вас и препятствуют взять то, что принадлежит вам. Или, возможно, вы погрязли в мерзком презрении и разврате, почитая злых богов и уродуя других для своего удовольствия.

- Законный: вы полагаете, что вы должны поддерживаться кодексов, законов и стандартов поведения вашей культуры и общества. Вы добровольно жертвуете вашей личной выгодой ради правил и требований общества, в котором вы живете.

- Хаотичный: вы полагаете, что индивидуальная свобода - самое великое достоинство, которое может предложить общество. Вы думаете, что правила сделаны, чтобы их нарушать, и что понятия типа кодекса чести или, даже, священных присяг должны быть отвергнуты, если они мешают здравому смыслу. Общество существует, чтобы возвеличить индивидуума, а не наоборот.

- Нейтральный: вы не отстаиваете ни одну, ни другую или обе из шкал мировоззрения. Если вы нейтральны по отношению к добру и злу, вы могли бы быть персоной, которая пробует достигнуть хорошего конца, но используя зло. Если вы нейтральны относительно закона и хаоса, вы нормально относитесь к власти, но не чувствуете никакого реального принуждения, чтобы следовать правилами или нарушать их.

Эта система имеет девять возможных мировоззрений: законный добрый, нейтральный добрый, хаотичный добрый, законный нейтральный, нейтральный, хаотичный нейтральный, законный злой, нейтральный злой и хаотичный злой.

Кодекс поведения вашего персонажа и личные стандарты должны отражать его или её мировоззрение. Например, если ваш персонаж - хаотичный добрый, он или она действуют как диктует его или её совесть, чтобы помочь людям, не заботясь о том, что от него ждут другие люди. Персонажу особенно не нравиться, когда люди пробуют запугать других и сказать им, что делать. С другой стороны, законные злые персонажи играют по правилам, но не имеют никакого милосердия или сострадания. Он или она ищут силу и богатство, и не заботятся о том, кто при этом пострадает - но он или она придерживаются кодексов, законов или стандартов его или её расы или общества, используя их как инструменты для достижения цели.

Больше прочитать о том, как мировоззрение вашего персонажа влияет на его или её подход к жизни, вы можете на страницах 104-106 Руководства Игрока.

Какое мировоззрение вы выбираете – ваше дело, но имейте в виду, что множество классов персонажа имеет определенные требования к мировоззрению. Например, паладины должны иметь законное доброе мировоззрение, в то время как варвары не могут быть законными (они - не очень для следуют правилам). Ваш Мастер может предупредить вас, какие действия вашего персонажа не подходят под выбранное мировоззрение. Если ваш персонаж действует в злой манере, ваш Мастер может постановить, что ваше мировоззрение злое - зло порождает зло, в конце концов. Если ваш персонаж изменяет мировоззрение, он или она могут потерять некоторые выгоды класса. Проверьте описание ваше класса персонажа, чтобы увидеть, нужно ли вашему персонажу придерживаться определённого мировоззрения.



Будьте осторожны при игре за злого персонажа. Большинство Мастеров предпочитают, чтобы все персонажи в партии быть добрыми или нейтральным. Это более оправдано для персонажей, вступающих в приключения по защите невинных или остановки грабежей. Это также помогает хорошим или нейтральным персонажам сотрудничать в самой партии. Игра прекрасно работает независимо от того, какое мировоззрение вы выбирает, но вы должны посоветоваться с Мастером прежде, чем вы выберете злое мировоззрение для вашего персонажа.

Создание Личности

Мировоззрение – прекрасный инструмент. Оно говорит вам о том, чего придерживается ваш персонаж и что он или она думают о вселенной, но это не говорит вам много о его или её индивидуальности. Рассмотрим законного доброго паладина: вы просто добрый, или есть варианты? Вы могли бы играть за паладина как за святого мученика, блаженного и безупречного агента добра, который охотно сталкивается со смертельными опасностями на службе его или её божеству. Или персонаж мог бы быть мрачным участником общественной кампании, неустанным и непоколебимым в его или её намерении карать зло везде, где возможно. Или вы могли бы даже играть за паладина - великого капитана, смелого и храброго вожака, который убеждает его или её компаньонов непреклонной жизнерадостностью и верой. Как вы играете этим персонажем – дело ваше.

Личность имеет тенденцию развиваться по ходу игры; ваш персонаж должен учиться на опыте и приключениях, точно так же как и реальная личность. Но, как отправная точка, посмотрите на приведённые ниже черты и решите, кто ваш персонаж:

Высокомерный - Скромный
Жадный - Аскет
Мужлан - Тактичный
Храбрый - Трус
Хитрый - Прямолинейный
Ведомый - Ведущий
Гибкий - Упрямый
Легкомысленный - Серьезный
Терпеливый - Раздражительный
Опрометчивый - Осторожный
Искренний - Лицемер
Болтливый - Молчаливый
Доверчивый - Подозрительный

Выберите две - четыре черты, и в соединении с мировоззрением вашего персонажа, расой и классом, вы будете иметь достаточно информации, чтобы придумать уникального правдоподобного персонажа. Некоторые черты немного плохо сочетаются с некоторыми мировоззрениями, но, возможно, эти черты – слабости - места, где ваш персонаж не отвечает его или её добровольно выбранным стандартам.

Создание Особенностей

Теперь, когда вы знаете индивидуальность и мировоззрение вашего персонажа, подумайте о путях, которыми вы можете это легко и последовательно изобразить за игровым столом. Вы не должны рассматривать каждую П&Д сессию как прыжок в Эпоху Ренессанса в надлежащем костюме, но если вы сможете придумать несколько незабываемых «трюков», вы обнаружите, что другие игроки более быстро понимают кто ваш персонаж и каковы его стремления.

Обычные Высказывания

Ваш персонаж имеет специфические фразы или боевые кличи? Если вы не можете придумать сами, обратитесь к божеству вашего персонажа. Дварфы обычно поклоняются Морадину, богу дварфов. Если вы играете за дварфа, вы могли бы клясться «бородой Морадина!» или: «Молот Морадина, какая плохая идея!»

Голос или интонация

Придумайте какой-нибудь голос для персонажа или манеру говорить, которые вы без труда можете изобразить. Если вы играете за дварфа, рычите, хрипите и разговаривайте так, как будто вы сердиты. Если вы играете за полуорка с низким показателем Интеллекта, хмурьте взгляд и говорите медленно, как будто вам трудно выразить свои мысли. Если вы играете за претенциозного колдуна или властного волшебника, обращайтесь к себе в третьем лице, или даже используйте «королевское мы». Есть ещё пример про паладина, но там несущественная (как мне показалось) непереводимая игра слов.

Жесты

Это немного труднее, потому что, сидя за столом трудно производить какие-то действия. Но, возможно, ваши набожный клирика Йорун сцепляет свои пальцы при разговоре, в то время как жулик Тень жадно потирает руки, или ваш волшебник Эвард поглаживают бороду (или подбородок, если у него нет растительности на лице) и поднимает взгляд вверх, когда думает о чём-то очень важном. Выражение лица, также, хороший способ вжиться в роль. Вы можете хмуриться или смотреть с негодованием, смотреть глупо разинув рот, или смотреть искоса и невнятно бормотать. (Мы надеемся, что в обычной жизни вы так не делаете, иначе ваши друзья не смогут понять, что вы отыгрываете роль.)

Любимая Тактика

Этот способ не требует никаких значительных усилий с вашей стороны: выберите несколько вещей, которые ваш персонаж любит делать, и сделайте их вашей любимой тактикой. Если ваш варвар всегда сломя голову рвётся в бой (стремительно атакует) и применяет Могучий Удар в первом раунде боя, это его «фишка» - каждый за столом будет ждать от вас именно этого. Возможно, ваш колдун любит заклинания

электричества, и поэтому заклинанию удар молнии вы отдаёте предпочтение. Можно обратиться к торговле и попробовать применить вашу собственную отличительную черту.

Когда Нужно Остановиться

Верите вы этому или нет, но можно иметь слишком много хороших вещей. Различные П&Д группы имеют различные стандарты относительно того насколько глубоко нужно вдаваться в отыгрыш; мы играли на очень интересных сессиях игр, в которых вообще не бросались кубики, потому что ночи проводились за напряженными переговорами или хитрыми расследованиями, всё решалось просто «голосом персонажа», но иногда вы должны прекратить разговоры и начать кидать кубики. Если бы П&Д имели судью, который бы следил за вашим отыгрышем роли, вот три вещи, за которые бы вас штрафовали:

- Задержка игры: иногда «зачистка подземелья» - просто «зачистка подземелья». Не надо думать, что вы должны разговаривать с каждым НИПом. Мы видели, как люди тратили на торговлю 30 минут реального времени, торгуясь за лопаты и кирки. Для пользы дела, просто бросьте несколько золотых на прилавок и продолжите реальное приключение! Вы, возможно, не замечаете других игроков за столом, грызущих ногти от нетерпения.

- Чрезмерный отыгрыш роли: некоторые действия из реального мира занимают много времени. Разговор с забавным акцентом, угрюмый вид, сарказм (надеемся не направленный на других игроков), но не более. Мы видели игрока, который залезал на стуле и долго-долго визжал, потому что его персонаж-друид превращался в орла. Когда вы напрягаете других игроков, ваш отыгрыш чрезмерно глубок.

- Намеренное противодействие: попробуйте не делать вашим персонажем глупых или противопоказанных действий, которые как вы думаете, он или она *должны* делать. Например: «Керро боится нежити, поэтому я предполагаю, что я в этом раунде буду кричать от ужаса. Я знаю, что я провёл удачный спасбросок. Но я думаю, что это то, что сделал бы Керро». Будьте более полезны для остальной части партии, и отыгрыша преодоления страха достаточно, чтобы обнажить меч или прочитать заклинание, даже при том, что он боится. В такой ситуации вашим друзьям Керро понравиться намного больше.

Совместная Работа

Каждый персонаж в П&Д игре в чём-то лучше остальных, но никакой персонаж не может быть лучшим во всём. Что это означает: хорошее взаимодействие – жизненно важное умение в П&Д партии. Научиться сотрудничать с другими игроками за столом и совместная работа очень важны.

Первое правило совместной работы строит в сбалансированности приключенческой партии. Каждый класс персонажа имеет преимущества и слабости; например, если каждый в группе играет за волшебника, все персонажи будут ужасно уязвимым к монстрам, которые смогут быстро до них добраться, прежде, чем они смогут уничтожить монстров заклинаниями. Партия из одних воинов не сможет преодолеть 20-футовую яму в коридоре, но жулик смог бы, а волшебник мог бы преодолеть препятствие, прочитав простое заклинание низкого уровня типа *паука или прыжка*.

Второе правило совместной работы - удостовериться, что каждый имеет возможность сделать то, что он или она делают лучше всего. Например, не заставляйте жулика сражаться на передовой; удостоверьтесь, что воин стоит перед плохими парнями, так, чтобы жулик имел возможность обойти их с фланга.

Третье правило совместной работы – не мешать вашим союзникам. Если волшебник вашей партии собирается прочитать заклинание *огненного шара*, не делайте так, чтобы ваш воин бежал прямо в кучу воинов-орков - волшебник не сможет применить заклинание без того, чтобы не подвергнуть опасности вашего персонажа. Не стесняйтесь за столом обсудить планы с другими игроками. Большинство Мастеров не возражает против разумного количества застольной беседы, пока вы не начинаете разрабатывать долгоиграющие планы в середине боя.

Сотрудничество в Бою

Как вы и могли предположить, самое важное место для использования хорошего взаимодействие и совместной тактики – это бой. Когда вы не в состоянии

сотрудничать вне боя, результат обычно не слишком удручающ. Когда вы не в состоянии сотрудничать в бою, вы, вероятно, убьёте чего-то персонажа. Смерть конечно не очень страшна в П&Д, но в этом нет ничего приятного. Чтобы вернуть персонажа из мертвых надо отдать много золота, очков опыта или того и другого, поэтому каждому за столом надо упорно трудиться, чтобы ничей персонаж не был убит.

Совместная тактика #1: Фланкирование

Первая тактика, которую каждый должен использовать - фланкирование. Фланкирование означает обступление монстра союзниками с двух сторон. Если вы и ваш приятель можете работать вместе с флангов монстра, каждый из вас получает бонус + 2 к броскам атаки. Кроме того, если среди таких персонажей есть жулики, игрок также получит бонус урона от скрытой атаки против окружённого (хотя по правилам, окружение это несколько другое понятие, но здесь оно уместно – прим. перев.) противника.

Если вы не можете фланкировать монстра (по каким-либо причинам), заклинатель может произвести ситуацию фланкирования, прочитав заклинание призыва монстра. Помещая призванного монстра с противоположной стороны противника, воин или жулик будут драться лучше с бонусом фланкирования, даже если вызванное существо не очень сильно. (Не волнуйтесь, вызванный монстр находится на вашей стороне.)

Совместная тактика #2: Помощь другому

Когда вы сражаетесь с врагом, которого очень трудно поразить, или вы должны дать персонажу наилучшую защиту, рассмотрите использование действия «помощь другим». (Вы найдёте описание этого действия на странице 154 Руководства Игрока.) Вместо того, чтобы делать атаку против вашего противника, вы можете сделать атаку ближнего боя против КЗ 10. Если вы преуспеваете, ваш друг получает или +2 бонуса к атаке или +2 бонуса к КЗ.

Пример: скажем, что два персонажа борются с противником с КЗ 24. Один персонаж имеет бонус атаки +5 и наносит в среднем 5.5 очков урона за удар (используя +1 длинный меч), а другой имеет бонус атаки +8 и наносит в среднем 11 очков урона за удар (+1 великий меч, Сила 14). Если они оба просто нападают, ожидаемый урон - 2.75 плюс 0.55, или 3.3 очка урона за раунд. Если более слабый персонаж помогает, есть 80% шанс поднять урон до 3.85, потому что более слабый персонаж сможет успешно выбросить 5 или более. (Есть 20-процентный шанс на промах против КЗ 10, что приведёт к падению ожидаемого урона до 2.75). Эти расчёты повышают ожидаемый урон до 3.63 (был 3.3).

Совместная тактика #3: Задержка

Часто подмывает броситься на врагов и нанести им поражение. Но иногда, самый умный способ игры состоит в том, чтобы немного выждать. Если вы думаете, что вы имеете союзника, который сходит раньше противника, вы можете задержать ваше действие и подождать вашего союзника, чтобы занять нужную позицию. За время ожидания, вы могли создать для себя и вашего друга выгодную для атаки позицию фланкирования.

Задержка - также хорошая тактика, когда вы имеете заклинателей в вашей партии, которые имеют заклинанию, которые могли бы помочь каждой атаке. Если клирик в вашей партии собирается прочитать благословляющее заклинание, вы можете просто подождать с вашей атакой, пока клирик не прочитает его или её заклинание. Теперь вы имеете +1 нравственный бонус к вашему броску атаки, которого не было до того, как клирик не сходил. Очевидно, если очередь клирика подходит после того, как сходят монстр(ы), вам ждать не надо. Но следите за порядком инициативы, и ищите возможности координировать ваши действия для самого удачного эффекта.

Защита: Сделайте Вашего Персонажа и Команду Лучше

Персонажи заклинатели имеют прямой и очевидный способ работать совместно: они могут читать защитные заклинания. Термин «защитные» означает улучшение персонажа магическими или специальными способностями, так, чтобы он или она смогли бороться лучше. Заклинание типа бычья сила – прекрасный пример защитного заклинания, персонаж временно получает +4 бонуса Силы, которые приводят к +2 бонусу к атаке и урону. Небольшие бонусы встречаются на протяжении

всей П&Д игры. Таблица 21-1 содержит список некоторых прекрасных защитных заклинаний.

Таблица 21-1 Главные Защитные Заклинания

Заклинание	Уровень	Читается…	Эффект
Благословение	1-ый	клириком	все союзники получают +1 бонус к атаке
Волшебное оружие	1-ый	клир/волш/кол	Один союзник получает +1 бонус к атаке и урону и снижение СП
Щит веры	1-ый	клириком	Один союзник получает +2 (или лучше) к КЗ
Деревянная кожа	2-ой	друидом	Один союзник получает +2 (или лучше) к КЗ
Медвежья стойкость	2-ой	клир/др/волш/кол	Один союзник получает+4 к Телосложению (что даёт +2 ОЖ за КЖ, +2 к спасброску по Стойкости
Бычья сила	2-ой	клир/др/волш/кол	Один союзник получает +4 бонуса к Силе (что даёт +2 броскам атаки и урона)
Кошачья грация	2-ой	Друид/волш/кол	Один союзник получает +4 бонуса к Ловкости (что даёт +2 к КЗ спасброску по Рефлексу и дальней атаке)
Невидимость	2-ой	Волш/колдун	Один союзник становится невидимым; помогает провести жулику скрытую атаку
Ускорение	3-ий	Волш/колдун	Все союзники получают дополнительную атаку, +30 фт к скорости и +1 бонус атакам, КЗ, спасброску по Рефлексу

Некоторые персонажи имеют врожденные способности, которые работают точно также или еще лучше, чем заклинания защищающие других персонажей. Бард - мастер защиты своих друзей, потому что некоторые из самых мощных песен барда дают бонусы всем союзникам барда. Точно так же и паладин, он имеет ауру бесстрашия, которая предоставляет любому персонажу, стоящему в пределах 10 фт от паладина бонус к спасброскам против эффектов страха.



Реальная хитрость в использовании ваших защитных заклинаний и их эффектов состоит в том, что они складываются - то есть два или более бонусов различных типов, работают в комбинации, что даёт еще большую выгоду. Но эффекты одно типа не складываются. Например, перчатки силы огра дают бонус зачарования +2 к Силе, и заклинание бычьей силы даёт бонус зачарования +4 к Силе. Поскольку эти бонусы имеют один тип, вы используете лучший. Другими словами, неэффективно читать заклинание бычьей силы на персонажа, носящего перчатки, потому что он или она получат меньшую выгоду от заклинания, чем другой персонаж, не носящий этих перчаток.

Класс Защиты - другой хороший пример того, где надо быть осторожным при применении магических вещей и защитных заклинаний. Заклинание дубовой кожи добавляет природный бонус доспеха, в то время как щит веры добавляет бонус отклонения. Вы можете прочитать оба заклинания на одного персонажа, и он или она получат полную выгоду от обоих заклинаний. Но не упустите кольцо защиты или амулет природной брони - щит веры не будет складываться с кольцом, а дубовая кожа не будет складываться с амулетом, потому что заклинания и вещи имеют одинаковый тип бонуса к КЗ. Обычно, бонусы уклонения и *необозначенные* бонусы (бонус, не имеющие типа) - единственные бонусы к КЗ, которые складываются друг с другом.

Спасение Поверженных Персонажей

Рано или поздно это случается: некоторые персонажи в партии снижают свои ОЖ до 0 или ниже. (Персонаж без сознания с 0 ОЖ, персонаж умирает, когда его или её ОЖ находятся в пределе от -1 до -9, и персонаж умер, когда его или её ОЖ достигают -10 или меньше. Для больше информации см. «Ранения и Смерть» в Главе 8 Руководства Игрока). Возвращение такого персонажа в борьбу требует некоторой реальной совместной работы и умной игры, особенно если бой до сих пор продолжается. Что вы будете делать, когда один из других персонажей падает на землю?

У вас есть два способа остановить умирание персонажа: стабилизировать его или её умением Лечение, или использовать заклинание лечения (или снадобье) любого вида (которое автоматически стабилизирует умирающего персонажа и может вернуть его или её в положительные ОЖ, в зависимости от того, сколько очков урона вылечено). Умение Лечения безусловно хуже, лучше использовать магию.

Когда персонаж падает без сознания, попробуйте оценить ситуацию следующим образом:

- Персонажу не оказана помощь? Если ваш компаньон имеет -10 ОЖ или меньше, можете не торопиться. Персонаж мертв и не станет более мертвым.

- Персонаж в непосредственной опасности смерти? Персонаж имеющий -1 или-2 ОЖ не умрёт сразу. Вы можете дождаться шанса помочь ему или ей. Однако, остерегайтесь стоящих рядом монстров, они могут его добить.

- Вы можете помочь персонажу? Если вы не имеете никаких снадобий или заклинаний и не можете использовать умение Лечение, вы ему не поможете. Вы можете стоять около вашего павшего друга и отгонять монстров, но это - об этом.

- Вы можете подойти к персонажу? Иногда вы просто не сможете подойти к умирающему персонажу. Если вам угрожают опасные враги и могут убить вас самого, попытка помочь умирающему может только усложнить ситуацию.

- Вы можете себе позволить потратить действие на помощь? Обычно, помощь другу – это хорошая игра. Но, если трата вашего хода на помощь позволит монстру или злодею нанести ещё больше урона, вы не должны предоставлять такую роскошь плохим парням. Например, если у дракона осталось жизней на один хороший удар, возможно, было бы умнее добить его, чем дать ему шанс нанести ещё один удар.

- Не станет ли восстановленный персонаж целью? Вообще, интеллектуальные монстры не тратят впустую действия, ударяя авантюристов, которые уже без сознания, пока есть живые персонажи. Если вы сражаетесь против берсерка морозного гиганта, который выбивает 40 очков жизней одним ударом, самое безопасное для вашего раненного друга могло бы быть бессознательное состояние. Когда вы излечиваете вашего друга до 10 или 15 ОЖ, вы подвергаете его или её огромной опасности, потому что его легко убить одним ударом. Удостоверьтесь, что морозный гигант занят более серьёзным делом, чем добивание вашего друга в тот момент, когда он или она встают.

Продумайте Ваше Поведение за Столом

Примечание переводчика - в этой секции речь идёт о взаимоотношениях между игроками. Не буду переводить всю эту демагогию, а просто скажу – люди, уважайте друг друга, будьте терпимы и вежливы, не пререкайтесь с Мастером, не опаздывайте на сессии, в общем, будьте человеками!

Глава 22
Экспертное Создание Персонажей

В этой главе
- создание конкурентоспособных персонажей
- лучшее сочетание подсистем игры
-отклонение - лучшие особенности от каждого класса
- выбор правильного престиж-класса

Большинство игроков устраивает набор классов персонажей и они их придерживаются, развивая персонажа путём, установленным в Руководстве Игрока. Однако, некоторые игроки помешаны на создании самого крепкого, самого способного, наиболее специализированного персонажа, которого они только могут придумать. Фактически, тысячи П&Д игроков постоянно спорят о достоинствах различного создания персонажей (комбинации расы, класса, навыков и набора заклинаний) и делятся своими соображениями по этому поводу друг с другом в сотнях сообщений и письмах. Когда вы применяете огромное количество дополнительных вариантов для классов, умений, и других вещей, доступных в П&Д приложениях (например, Комплит Воина, Расы Камня или Сеттинг ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА), варианты создания вашего персонажа фактически бесконечны.

В этой главе, мы обсудим искусство чрезвычайного создания персонажа и покажем вам, как использовать продвинутую тактику максимизирования сильных сторон вашего персонажа и минимизирования его слабостей.

Оптимизация Вашего Персонажа

П&Д - жёсткая игра для вашего персонажа. Жестокие берсерки орки хотят разрубить его на кусочки огромными секирами. Гиганты хотят растоптать персонажа в кровавую лепёшку. Драконы хотят сжечь персонажа. И, как будто этого не достаточно, персонаж постоянно преодолевает мрачные подземелья, наполненные ловушками, типа скрытых ям, полных ржавых шипов, и ворот, ведущих в адские Планы. Чтобы выжить в этой мясорубке, вы должны создать самого сильного персонажа, которого только можете. Искусство минимизации-максимизации вашего персонажа известно как *оптимизация.* Когда вы оптимизируете, вы ищете лазейки в правилах игры. Вы пробуете выжать максимум из возможностей создания вашего персонажа.

Например: скажем, вы пробуете создать жулика, который силён в ближнем бою. Ваш персонаж имеет показатель Силы 12 и показатель Ловкости 16. На 1-ом уровне, бонус атаки вашего персонажа с рапирой - +1 (+0 за ваш базовый бонус атаки, +1 за ваш бонус Силы). Вы можете выбрать навык Концентрация на Оружии или Фехтование Лёгким Оружием, чтобы улучшить атаку вашего персонажа рапирой, но оба этих навыка требуют ББА +1, поэтому ваш персонаж 1-ого уровня не может выбрать эти навыки. Когда ваш персонаж достигает 2-ого уровня, ваш бонус атаки рапирой улучшается до +2 (ББА +1 за жулика 2-ого уровня, +1 от Силы) - но ваш персонаж всё еще не может взять указанные выше навыки, потому что он или она не получают выбор навыка на 2-ом уровне.

Оптимизация, с другой стороны, не повышает уровень в классе жулика, когда приходит время поднять уровень. Вместо этого, персонаж, берёт уровень в классе воина. (Это называют, мультиклассированием - мы обсудим это позже.) Выбрав жулика 1-ого уровня / воина 1-ого уровня, оптимизированный персонаж все ещё имеет ББА +1, точно так же как и жулик 2-ого уровня. Но класс воина предлагает дополнительный навык на 1-ом уровне. Оптимизированный персонаж выбирает Фехтование Лёгким Оружием на 2-ом уровне. Это даёт персонажу бонус атаки с рапирой +4 (+1 от ББА, +3 за бонус Ловкости). Сравните это с бонусом +2, который имел бы жулик 2-ого уровня. Как видите, немного творчества и знаний, и персонаж может стать намного круче.

Ресурсы Оптимизации Персонажа

Оптимизация персонажей происходит по основным книгам правил - Руководство Игрока, Руководство Мастера и Руководство Монстров. Но подождите, есть ещё! Если вам нравится исследовать различных персонажей, создавать лучших персонажей, которых вы только можете вообразить, то есть другие П&Д дополнительные приложения. Проверьте Расы Камня, Расы Дикой Природа, Комплит Воинов, Божественный Комплит, Тайный Комплит и Комплит Авантюриста.

В дополнение, вы можете обсудить хитрости создания персонажей с другими игроками. Если вы хотите найти материалы, как быстро создать хорошего персонажа, мы рекомендуем посетить официальный П&Д Интернет-сайт www.wizards.com. Другой хороший источник идей - журнал «Дракон».

Попробуйте это дома!

Мы не имеем достаточного места в этой книге, чтобы детализировать все возможности для создания великого персонажа, но вот некоторые особенно хорошие комбинации, которые вы могли бы попробовать с вашим следующим персонажем:

- Воин с шипованной цепью: начните с хорошим показателем Ловкости и возьмите навыки Владение Экзотическим Оружием (шипованная цепь), Боевые Рефлексы и Фехтование Лёгким Оружием. Поднимите вашу Ловкость до максимума. Увеличенная досягаемость, предоставленная шипованной цепью означает, что ваш персонаж контролирует большую территорию поля битвы, и чем большей области угрожает ваш персонаж, тем более вероятно, что противники дадут вам шанс провести атаку по возможности.

- Убийца с топором: начните с хорошим показателем Силы, возьмите уровень в классе варвара и выберите навык Могучий Удар. Выберите большое двуручное оружие типа великого меча или великого топора; вы получите дополнительные 1/2 бонуса Силы вашего персонажа к броскам урона с двуручным оружием. Варварская ярость временно увеличивает Силу вашего персонажа на +4, что проявляется в +2 бонусах атаки и +3 бонусах урона с двуручным оружием. Когда вы используете навык Могучий Удар с двуручным оружием, вы наносите +2 урона за каждый штраф -1 к атаке. Вы можете быстро нанести огромный урон при таком раскладе.

- Бронированный волшебник: тайные заклинатели обычно не могут позволить себе носить тяжёлый доспех, потому что шанс провала заклинания слишком высок. Но попробуйте следующее: изучите навык Неподвижное Заклинание, а затем возьмите навык Владение Доспехами (или еще лучше, мультиклассируйте и возьмите уровень в классе воин). Когда ваш персонаж использует навык Неподвижное Заклинание, заклинания больше не имеют телесного компонента и, поэтому, вы обходите шанс провала заклинания из-за ношения доспехов. Другая тактика для колдуна или волшебника, носящего доспехи состоит в том, чтобы взять навык Написать Свиток или Изготовлении Волшебной Палочки и делать эти магические вещи. Свитки и жезлы также обходят ограничение по доспеху. Если вас не смущает чуть менее эффективное чтение заклинаний, нет никакой причины для того, чтобы ваш колдун или волшебник не стали облачаться в полные латы и носить тяжёлый щит.

Стратегия Оптимизации

Есть три основных направления, которым вы можете следовать при оптимизации вашего персонажа:

- Максимизирование сил: выберите что-либо, в чём вы преуспеваете и бросьте все силы на улучшение этого. Высоко специализированный персонаж намного более опасен в сражении, чем персонаж, способности которого не так сильно сконцентрированы. Так, если ваш персонаж хороший стрелок, максимизирует его или её, выбирая благоприятные для стрельбы из лука навыки. Купите лучший магический лук. Улучшите показатель Ловкости вашего персонажа. Да, ваш персонаж будет немного односторонним, но если он или она - часть сбалансированной приключенческой партии, ваша специализация только улучшит её.

- Преодоление слабостей: делайте выборы, которые исправляют изъяны в вашем персонаже. Например, воины имеют ужасные спасброскои по Воле. Выберите навык Железная Воля или купите плащ сопротивления, чтобы закрыть эту слабость. Колдуны плохи в рукопашной; выберите заклинания, магические вещи или навыки, которые улучшают ваш КЗ и/или показатель Телосложения, так, чтобы ваш волшебник мог противостоять большему урону.

- Увеличение многосторонности: расширьте ваши горизонты, сделав выбор, который обеспечивает вас доступом к разнообразию классовых особенностей. Например, используйте в своих интересах мультиклассирование (обсуждаемую в секции «Мультиклассирование: Максимизация Вашего Выбора», позже в этой главе), чтобы получить доступ к целому списку новых классовых особенностей. Если вы играете за заклинателя, выберете заклинания, которые имеют многостороннее применение. Если вы играете за боевого персонажа, возьмите новое дерево навыков, которое позволит вам применить другую боевую тактику.



Хоть все эти стратегии хороши, большинство опытных игроков полагают, что максимизирование сил – самый предпочтительный вариант. Когда вы максимизируете силы вашего персонажа, вы решаете, когда использовать их. Если вы играете за стрелка, вы решаете, стрелять вам в этом раунде или нет. С другой стороны, когда вы преодолеваете слабость, вы не способны управлять вашими действиями. Если вы создаёте воина, который хорошо сопротивляется магии, вы не получите много выгоды в столкновении, в котором вашему бойцу не угрожает магия.

Взаимодействие Подсистем

Реальное искусство оптимизации персонажа состоит в обнаружении хорошего сочетания подсистем вашего персонажа. Любой может сделать хороший выбор навыков, которые надо изучить, или какое снаряжение надо носить, или какие заклинания надо выбрать. Мы собираемся рассмотреть вариант сочетающегося выбора.

Скажем, что вам нравится навык Боевые Рефлексы. Чтобы по максимуму использовать этот навык, вы должны взять шипованную цепь, чтобы дать вашему персонажу дополнительную досягаемость, чтобы использовать возможности навыка Боевые Рефлексы. И, когда вы рассматриваете заклинания или магические вещи, которые будут помогать этому персонажу, посмотрите на эффекты, которые увеличивают показатель Ловкости вашего персонажа, типа заклинания кошачья грация или перчатки Ловкости. Чем выше Ловкость вашего персонажа, тем больше дополнительных атак по возможности вы получите, при использовании навыка Боевые Рефлексы. И, если вы собираетесь иметь хороший показатель Ловкости, вы должны рассмотреть навык Фехтование Лёгким Оружием, чтобы вы могли использовать бонус Ловкости вашего персонажа при атаках с шипованной цепью.

Таким образом, три разных игровых подсистемы - навыки, снаряжение и заклинания или магические вещи - работают вместе, чтобы сделать этого персонажа наиболее эффективным при работе с навыком Боевые Рефлексы, чем он или она были бы, если бы вы сделали выбор навыка по отдельности от всего остального.

Вот контрольный список подсистем игры, которые вы можете связать вместе, чтобы сделать вашего персонажа настоящим монстром оптимизации:

- Показатели характеристик: вы можете найти способ использовать самый высокий показатель характеристики вашего персонажа?
- Класс персонажа: показатели характеристик вашего персонажа влияют на его или её класс? Есть ли другой класс, для которого показатели характеристик вашего персонажа подходят больше? Если так, может было бы хорошо мультиклассировать в этот класс.
- Выбор навыков: ваш выбор навыков использует лучший показатель характеристики вашего персонажа?
- Выбор снаряжения: вы выбрали правильные доспехи и оружие для ваших показателей характеристик и вашего класса персонажа?
- Известные заклинания: если вы играете за заклинателя, ваш персонаж знает (или готовит) заклинания, которые лучше всего используют его или её ключевую характеристику?
- Магические вещи: есть ли у вас магические вещи, которые могут помочь вашей стратегии оптимизации? Более мощное оружие позволило бы лучше оптимизировать персонажа? Как насчёт магических вещей, которые улучшают самые важные показатели характеристик вашего персонажа?

Мультиклассирование: Максимизирование Вашего Выбора

Возможно единственный лучший инструмент в вашем распоряжении для того, чтобы оптимизировать ваш персонажа, это мультиклассирование: начать вашу приключенческую карьеру с одного класса, а затем переключиться на другой класс, после того, как вы получаете уровень или два. Например, ваш персонаж мог бы начать как жулик 1-ого уровня, что даёт вам много очков умений и небольшую скрытую атаку прямо в начале вашей карьеры. Но после того, как ваш персонаж получит уровень или два, вы могли бы решить, что хотите лучше сражаться, поэтому, когда ваш персонаж достигает следующего уровня, вы прекращаете брать уровни жулика, а вместо этого начинаете брать уровни воина. Ваш персонаж мог бы, в конечном счёте, стать жуликом 2-ого уровня / воином 4-ого уровня, или жуликом 3-его уровня / воином 8-ого уровня, или даже жуликом 2-ого уровня /воином 4-ого уровня / следопытом 5-ого уровня.



Вы найдёте правила мультиклассирования на страницах 59-60 Руководства Игрока.

Есть некоторые плохие стороны мультиклассирования. Когда вы решаете, что вы хотите, чтобы ваш персонаж стал жуликом 3-его уровня / воином 1-ого уровня вместо того, чтобы быть жуликом 4-ого уровня, вы должны отбросить способности жулика 4-ого уровня, чтобы приобрести способности воина 1-ого уровня. Это особенно болезненно прежде всего для персонажей заклинателей. Очень мало классов выглядят столь же хорошо на 1-ом уровне как ваш волшебник на 5-ом, 7-ом или 9-ом, потому что на этих уровнях, ваш волшебник получает доступ к новым уровням заклинаний. Вы можете, также загнать себя в угол, делая почти невозможным достижение важных целей. Например, если вы думаете, что навык Улучшенный Критический Удар - лучший навык в игре, вы поставите себя в затруднительное положение, если вы возьмёте много не-воинских уровней, потому что Улучшенный Критический Удар требует базового бонуса атаки +8. Вы можете взять этот навык на 8-ом уровне как воин, но если вы мультиклассируете, вы должны будет подождать, по крайней мере, до 9-ого уровня, потому что никакой другой класс не получает дополнительный навык на 8-ом уровне.

Как говорилось, мультиклассирование - мечта «оптимизаторов». Комбинируя лучшие способности двух (или более) классов, вы можете создать чрезвычайно мощных и способных персонажей. Конечно, это требует времени - вы не можете достигнуть хороших особенностей в двух или более классах, пока ваш персонаж не будет, по крайней мере, 5-ого или 6-ого общего уровня. Однако, более эффективным, всё таки, придерживаться первичного класса вашего персонажа, и только немного углубиться в другой класс на уровень-другой. Этот вид создания персонажа называют *отклонением*. Например, если вы играете за жулика 2-ого уровня / воина 8-ого уровня, вы имеете отклонение в два уровня жулика, но вы, главным образом, воин.

Различные классы имеют хорошие контрольные точки для отклонения, как показано в Таблице 22-1. Столбец Ключевой Уровень показывает, сколько уровней вам надо иметь в классе, чтобы получить лучшую выгоду от вашего отклонения.

Таблица 22-1 Отклонения

Класс	**Ключевой Уровень**	**Что вы получаете**	**Комментарии**
Варвар отклонения, потому что вам способность Хотя вы можете это всё равно	1-ый	+1 к ББА, быстрое передвижение, ярость, владение военным оружием, лёгкой и средней бронёй, щитами.	Варвар очень хорош для взятие 1 уровня в варваре даёт быстро передвигаться и ярость. впадать в ярость один раз в день, хороший способ прокачать себя в бою
Бард отклонения. Вы	1-ый	Музыка барда музыка, заклинания барда 0-ого уровня, хорошие несколько очков	У барда не очень хорошие опции получаете +2 к спасброскам и

		спасброски по Реакции и Воле	умений, но это не стоит отклонения от основной карьеры
Клирик	1-ый	Заклинания клирика 1-ого уровня хорошие спасброски по Стойкости и Воле, владение всеми типами щитов	Клирик немного лучше барда, потому, что заклинания клирика более полезны, вы также получаете способность использовать вещи, предназначенные только для клирика, таким образом вы можете использовать волшебную палочку лечения лёгких ран – один из лучших путей иметь больше лечащих возможностей для партии.
Друид	3-ий	заклинания друида 2-ого уровня, хорошие спасброски по Стойкости и Воле, животное-спутник, продирание сквозь чащу.	Друида лучше брать для основной карьеры. Если вы решили отклониться в друида, то дойдите до 3-его уровня, потому что его заклинания 2-ого уровня достаточно неплохи (особенно дубовая кожа)
Воин	4-ый	+4 ББА, свободный дополнительный навык, возможность взять навык Специализация на Оружии, владение всеми видами брони и щитами.	Воин хорош для всех. На 4-ом уровне вы можете взять один из лучших навыков в игре – Специализация на Оружии
Монах	2-ой	Хорошие спасброски по Воле, Стойкости и Рефлексам. два дополнительных навыка, невооружённый удар, шквал ударов, уклонение.	Монах имеет много интересных способностей и хорошую прокачку спасбросков, но, всё таки, он слабоват для отклонения, потому, что способности монаха требуют снятия доспехов и невооружённых атак. Не много военных персонажей согласятся снять своё снаряжение, ради этих способностей.
Паладин	3-ий	+3 ББА, обнаружение зла, покарать зло, божья милость, наложение рук, аура отваги, божественное здоровье	Паладин достаточно труден, потому что раз перестав брать в нём уровни, вы не сможете начать брать их снова. Но низкоуровневые способности паладина впечатляют, особенно божья милость (позволяет складывать модификатор Обаяния со спасбросками)
Следопыт	2-ой	+2 ББА, хорошие спасброски по Стойкости и Рефлексам, избранный противник, выслеживание, техника боя, 6 очков умения за уровень.	Следопыт – прекрасный класс для отклонения. Вы получаете +2 бонуса к спасброскам, набор спобоностей и несколько очков умений. Доберитесь до 2-ого уровня и получите первый бонусный навык для вашей техники боя (либо стрельба из лука, либо сражение с двумя оружиями)
Жулик	2-ой	Скрытая атака 1d6,, увертливость, поиск ловушек, 8 очков умений за уровень	Жулик – ещё один хороший класс для отклонения. Скрытая атака очень полезная классовая способность, а 8 очков умений сделают вас компетентными во многих умениях. Если вы доберётесь до второго уровня, вы получите увёртливость и очень хорошие защитные черты, которые помогут вам избегать атак с эффектом стрельбы по площадям (например,

			дыхание дракона – прим. перев.)
Колдун	1-ый	Заклинания 1-ого уровня колдуна/волшебника	Колдун очень сложен для отклонения. Заклинания колдуна/волшебника очень хороши, but unless you want to stay a sorcerer for a long time, you won't get past 1st-level spells, and they're just not worth a long diversion from your primary class.
Волшебник	3-ий	Заклинания 2-ого уровня колдуна/волшебника, навык Написание Свитка	Волшебник немного лучше колдуна, потому что вы достигаете высокоуровневых заклинаний быстрее колдуна. Добравшись до 3-его уровня вы получите заклинания 2-ого уровня; заклинания невидимость и паутина полезны почти для всех.

Выбор Престиж-классов

Венец мультиклассирования - престиж-классы. *Престиж-классы* - классы, которые доступны *только* через мультиклассирование. Фактически, престиж-классы имеют специальные требования, которые ваш персонаж должен выполнить прежде, чем вы сможете взять уровень в этом классе. Любой персонаж может взять уровень воина или следопыта в любое время, но если вы хотите взять уровень дварфийского защитника, ваш персонаж должен знать навыки Уклонение, Выносливость и Крепкость; иметь ББА +7; и быть дварфом законного мировоззрения. Пока все эти вещи не будут выполнены, вы не сможете взять уровень в дварфийском защитнике.



Вы найдёте престиж-классы в Руководстве Мастера, начиная со страницы 176. Большинство Мастеров рассматривают эти престиж-классы как «годные к применению» - вам не надо будет спорить с вашими Мастером о том, действительно ли ваш персонаж может использовать их. Также престиж-классы - главный компонент многих других П&Д приложений.

Таблица 22-2 кратко описывает престиж-классы из Руководства Мастера и описывает самый быстрый способ выполнения требования для них.

В целях понимания престиж-классов, есть несколько вещей, которые вы должны знать:

- Прогрессия атаки: если престиж-классы предлагают полную прогрессию ББА, это значит, что ваш ББА увеличивается на +1 за уровень. Это хорошо для персонажей, которые хотят непосредственно участвовать в бое.

- Прогрессия колдовства: если престиж-классы предлагают полную прогрессию колдовства, это значит, что они позволяют вашему персонажу читать заклинания, как будто вы продолжаете развиваться как клирик, или волшебник, или независимо от того, кем был ваш персонаж. Это критически важно для игроков, которые хотят, чтобы их персонажи остались хорошими заклинателями.

- Прогрессия скрытой атаки: если престиж-классы предлагают прогрессию скрытой атаки, это означает, что ваш персонаж улучшает скрытую атаку по мере продвижения по уровням. Это полезно для всех, но особенно хорошо для жуликов, которые не хотят пропустить улучшение скрытых атак.

- Специальные способности: много престиж-классов предлагают разнообразие интересных или мощных специальных способностей. Иногда стоит пожертвовать ББА или прогрессией колдовства, чтобы получить специальные способности престиж-классов. Вы должны определиться с этим в самом начале.

Таблица 22-2 Престиж-классы Руководства Мастера

Престиж-класс	Обзор	Что Вы Получаете
Тайный лучник Arcane archer	Эльф или полу-эльф 1 уровень волшебника или колдуна и 6 уровней в воине или следопыте	Полная прогрессия ББА, 2 хороших спасброска, каждая стрела, которую вы выстрелите – волшебная. Лучше всего для следопытов.

Тайный фокусник Arcane trickster	Не-законное мировоззрение, 3 уровня в жулике, 5 уровней в волшебнике или 6 уровней в колдуне	2 хороших спасброска, повреждение от ваших скрытых атак и чтение тайных заклинаний прогрессируют одновременно. Лучше всего для жуликов/волшебников.
Архимаг Archmage	13 уровней в волшебнике.	Полная прогрессия колдовства, способность заменять некоторые ваши слоты заклинаний на могущественные специальные способности, называемая высшая магия. Лучше всего для волшебников.
Убийца Assassin	Злое мировоззрение, 5 уровней в барде, монахе, жулике или следопыте	Полная прогрессия скрытой атаки, способность проводить смертельную атаку и использовать яд, заклинания убийцы. Лучше всего для жуликов.
Чёрный Страж Blackguard	Злое мировоззрение 6 уровней в следопыте (или 1 уровень в жулике и 6 уровней в воине, паладине, или следопыте)	Полная прогрессия ББА, заклинания чёрного стража, разнообразные крутые способности (но злые). Лучше всего для воина
Ученик дракона Dragon disciple	5 уровней волшебника (но, лучше, если 1 уровень волшебника и 4 уровня в воине или что-то типа того)	d12 КЖ, 2 хороших спасброска, прогрессия ББА как у клирика/жулика, дополнительная Сила, Телосложение и природная броня. Лучше всего для воина.
Дуэлянт Duelist	1 уровень в барде, жулике или монахе и 6 уровней в воине	Полная прогрессия ББА, вы можете применять модификатор Инт. к броне. Лучше всего для воина или жулика.
Дварфийский защитник Dwarven defender	Дварф, законное мировоз-зрение, 7 уровней в воине или следопыте	d12 КЖ, 2 хороших спасброска, полная прогрессия ББА, способность использовать защитную позицию, обеспечивающую большие боевые бонусы. Лучше всего для воина.
Невиданный рыцарь Eldritch knight	1 уровень бойца и 5 уровней в волшебнике (или 6 уровней в колдуне)	Полная прогрессия ББА, полная прогрессия колдовства. Лучше всего для воина/волшебника.
Иерофант Hierophant	13 уровней в клирике.	Бросает прогрессию колдовства, чтобы выбрать мощные специальные способности. Лучше всего для клирика.
Идущий за горизонт Horizon walker	5 уровней в следопыте (барды и волшебники тоже работают, но не так хорошо)	Полная прогрессия ББА, специальные способности, связанные с ландшафтом. Лучше всего для следопыта.
Мастер Знаний Loremaster	7 уровней в клирика или волшебника.	Полная прогрессия колдовства, способность приобретать интересные секретные способности. Лучше всего для волшебника.
Мистический теург Mystic theurge	3 уровня в клирика и 3 уровня в волшебнике	Полная прогрессия колдовства в тайной и божественной магии. Лучше всего для волшебника и клирика.
Красный волшебник Red wizard	Человек, не-доброго мировоззрения, 5 уровней в волшебнике.	Полная прогрессия в тайных заклинаниях, специальные способности делающие заклинания более мощными Лучше всего для волшебника.
Теневой танцор Shadowdancer	7 уровней в барде, следопыте или жулике.	Способность прятаться в Планах и использовать теневые и тёмные силы. Лучше всего для жулика.
Кудесник Thaumaturgist	7 уровней в клирике	Полная прогрессия колдовства, специальные способности, позволяющие лучше обращаться с призванными монстрами Лучше всего для клириков.